
Nintendo DS • Sony PSP • iPhone & iPod
€ 3,50
AUSGABE 15
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75
MOBILE GAMER
CyberMedia
MARIO & LUIGI
ABENTEUER BOWSER
Tipps: So besiegt Ihr die schweren Bosse
Test: Bestwertung für das irrwitzige Action-Rollenspiel
2 XXL POSTER
NEU
TEST-OFFENSIVE
» GAMER
68 Spiele auf Pixel & Polygon geprüft
» FAMILIE
22 Titel zum Lernen, Leben und Lachen
» DOWNLOAD
24 Schnäppchen aus dem Online-Shop
ZELDA: SPIRIT TRACKS
Exklusives Abenteuer-Tagebuch über die Erlebnisse des Lokführers Link - unser DS-Highlight des Jahres!
MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
Faszinierender Neubeginn der Kult-Serie: Fantasy-Abenteuer trifft auf Knobelspiel
DER GROSSE DOWNLOAD RATGEBER
Schluss mit Modul & UMD: Vorteile und Fallen der Online-Welten von PSP, DSi & iPhone



grand theft auto
CHINATOWN WARS
JETZT ERHÄLTLICH FÜR PSP® UND PSP® go
"Tolle Umsetzung des Gangsterepos ins Handheldformat."
- M! GAMES
"Großes virtuelles Kino für die kleine Konsole."
- TV DIGITAL
"GTA Chinatown Wars steht in Sachen Spielwitz und Ideenreichtum seinen großen Brüdern in nichts nach."
- GAMESWELT
USK ab 18
www.rockstargames.de/chinatownwars
R
© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, das Rockstar Games R-Logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars und das Grand Theft Auto: Chinatown Wars Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. „PlayStation", das „PS" Family Logo und „PSP" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Das PlayStation Network Logo ist eine Dienstleistungsmarke von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Es soll keine tatsächlich lebende Person, Firma oder Organisation dargestellt werden.
Jegliche Ähnlichkeit wäre rein zufällig. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.
PSP
PlayStation Portable

Minispiele mit Maxispaß?

Der Download kommt! Die iPhone-Generation kennt nichts anderes, jetzt sind auch PSP- und DSi-Besitzer dran. Fluch oder Segen? Beides!

Der App Store hat den Weg gewiesen - Tausende von Spielen und Anwendungen tummeln sich im virtuellen iPhone-Supermarkt, die für kleines Geld herunterzuladen sind. Waren PSP und DS zunächst auf physische Datenträger wie Modul und UMD ausgelegt, kommt mit DSi und PSPgo der Wandel: der Download droht - nicht nur, aber auch.

Während Nintendo den Weg der digitalen Distribution bislang zaghaft beschreitet, prescht Sony dank PSPgo mit großen Schritten voran. Von Apples Erfolg angespront, plant Sony ein Sammelsurium an günstigen Download-Spielen, von altbekannten und neuen Entwicklern gleichermaßen (erste Tests ab Seite 80). Wir begrüßen diese zusätzliche Vielfalt an Klein- und Kleinstprogrammen, warnen aber sowohl Sony als auch Nintendo vor Gier. Der Erfolg des App Stores liegt nicht zuletzt an den **niedrigen Preisen** - über 95 Prozent Software kostet maximal fünf Euro. Davon sind Sony und Nintendo noch weit entfernt. Besonders negativ fällt im PSN Store auf, dass Downloads normaler Vollpreistitel, die als UMD-Version auch beim Elektromarkt um die Ecke angeboten werden, nicht günstger sind - obwohl sich der Hersteller die Kosten für die Verpackung und die Handelsmarge spart. Das ist Abzocke - und ganz nebenbei klaut man dem Spieler sein Recht auf den Wiederverkauf, wenn man das Spiel durch hat oder es sich als Fehlinvestition entpuppt. Genießen wir also das Zusatzangebot an günstigen Downloads, lassen aber die Spieleanbieter wissen, dass sie nicht alle (Kosten-) Vorteile der digitalen Distribution für sich selbst verbuchen können. Mehr dazu in unserem Feature ab Seite 12.

Das kosten iPhone-Spiele

Preis	Anteil
über 20 Euro	1 %
10 bis 20 Euro	1 %
5 bis 10 Euro	1 %
bis 5 Euro	36 %
gratis	61 %

Der App Store bietet Zehntausende kleiner Programme – viele umsonst, die meisten für ein paar Euro. Die Preisstruktur in der Kategorie 'Spiele' zeigt obige Grafik.

Ein frohes, neues Spielejahr wünschen Eure *Mobile Gamer*







Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir eine Wii-Konsole mit "Wii Sports" und der "Metroid Prime Trilogy" sowie eine imposante Statue der Videospiel-Superheldin. Wer mitmachen will, beantwortet bitte folgende Frage richtig:

Wie heißt die Heldin der "Metroid"-Serie: Samus Aran oder Kate Moss?

Einsendeschluss ist der 20. Januar 2010, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Download-Spiele

DER GROSSE ONLINE-RATGEBER

Einloggen & loslegen: die Online-Welten von PSP, DSi und iPhone



12

ZELDA: SPIRIT TRACKS

Die Legende kehrt zurück: Exklusive Einblicke in Links neues Abenteuer.



106



Prächtiger PSP-Rennsport



Mario & Sonic



Kingdom Hearts

Metal Gear Solid:

SPIELE >> GAMER

TEST >> FAMILIE 70

TEST >> DOWNLOAD 80

News>>

Hard- und Software

Sony PSPgo

Weg mit der UMD, her mit Downloads – die neue PSP schlägt einen überraschenden Weg ein.

Anfang Juni präsentierte Sony auf der amerikanischen Videospielmesse E3 ein neues PSP-Modell, das seit Oktober in den Läden steht: Die PSPgo unterscheidet sich nicht nur äußerlich klar von ihren drei Vorgängern, sondern bricht auch mit einer zuvor unangetasteten Regel: Konnten sich Zocker stets darauf verlassen, dass auf einer neuen PSP ihre alten Spiele funktionieren würden, gilt dies nun nicht mehr. In der PSPgo steckt zwar die gleiche Technologie, doch es fehlt das UMD-Laufwerk – alte Datenträger sind mit dem Gerät nicht kompatibel.

Wie bei iPod touch und iPhone findet Software ihren Weg ausschließlich per Datenübertragung aus dem Internet den Weg auf das Gerät. Als einzige Bezugsquelle hat Sony die hauseigene Verkaufsplattform in Form des Playstation Stores vorgesehen, der wöchentlich mit neuen Angeboten aufgefüllt wird – genauere Details findet Ihr auch in unserem Download-Feature ab Seite 12). Das erinnert gewiss nicht zufällig an Apples App Store. Platz finden Eure Käufe im internen, 16 GB großen Speicher (von dem jedoch nur 14 GB zur freien Verfügung stehen) oder auf einem Memory Stick Micro. Ursprüngliche Pläne, Besitzern von UMD-Titeln ein Nutzung ihrer früheren Käufe zu ermöglichen, wurden leider wieder erworfen. Sieht man von diesem zentralen Unterschied ab, sind PSPgo und PSP-3000 – die übrigens weiterhin erhältlich sein wird – funktionell identisch. Beide Modelle können neben Spielen wie gehabt für Musik, Videos und zum Internet-Surfen genutzt werden.





Spielefutter für die PSPgo bekommt Ihr online. Im Gegensatz zur PS3 wird beim mobilen Playstation Store nur Software angezeigt, die auf Eurem Gerät lauffähig ist.



— Schön schlank —

Neben dem Umstieg auf digitale Vertriebswege wartet die PSPgo mit einer zweiten Überraschung auf – ihrem Design. Im Gegensatz zu den älteren Modellen ist sie wie ein modernes Slider-Handy gestaltet. Der Bildschirm lässt sich nach oben schieben, erst dann kommen die meisten Bedienelemente zum Vorschein. Das macht die PSPho beim Transport spürbar handlicher, denn neben dem geringeren Gewicht sind natürlich die Dimensionen im zusammengeschobenen Zustand wesentlich kleiner – in der Hosentasche braucht die PSPgo kaum mehr Platz als ein iPhone. Dass bei dieser Verkleinerung auch der Bildschirm etwas kleiner wurde, hat sogar Vorteile: Das neue Display besitzt die gleiche Auflösung wie bisher und wirkt deshalb noch schärfer. Außerdem wurden die bekannten Schwachstellen der Vorgänger wie Nachleuchten oder das Kammfilter-Phänomen der PSP-3000 bei seitlichen Bewegungen eliminiert.

In Sachen Bedienung braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen:

Zwar sind nun Knöpfe, Steuerkreuz und -scheibe etwas kleiner (letztere rutschte mehr in die Mitte des Gehäuses), liegen aber selbst bei längeren Daddelsessions überraschend gut in der Hand. Die analoge Scheibe profitiert davon, dass sie etwas tiefer eingebettet wurde und mehr Widerstand besitzt. Nur die neu angeordneten Select- und Start-Tasten sind für 'Wurstfinger' ein wenig fummelig. Gespeist wird die PSPgo über einen internen, nicht mehr austauschbaren Akku. Die Laufzeit entspricht mit fünf bis sechs Stunden etwa den Vorgängern, geladen wird entweder über Steckdose oder USB-Anschluss. Letzteres dauert rund vier Stunden, während denen Ihr nicht spielen könnt - ist also nur in Ausnahmefällen zu empfehlen.

Als trendige Lifestyle-Alternative zum 'großen Bruder' der 3000er-Serie macht die PSPgo eine gute Figur und zeigt einen interessanten Neubeginn. Ob Sony damit eine ähnlich erfolgreiche Doppelstrategie verwirklichen kann wie Nintendo mit DS Lite und DSi, bleibt jedoch abzuwarten. Nicht zuletzt wird das Online-Software-Angebot entscheiden.



Ulrich Steppberger

"Digitale Revolution? Ja, aber..."

Zweifelsohne ist die PSPgo ein schickes Teil: kompakt, mit edlem Äußeren, dem besten Bildschirm in Sonys Handheldgeschichte und Bedienelementen, die trotz der 'Schrumpfkur' gut in der Hand liegen. Dennoch kann ich Besitzern eines Vorgängermodells den Umstieg nicht empfehlen: Zum einen ist der hohe Preis kaum zu rechtfertigen, zum anderen schaut Ihr in Sachen Weiterverwertung alter UMD-Spiele in die Röhre - das ist enttäuschend. Der Schritt zum reinen Download-System ist ein sehr großer und wirkt im Moment nicht sonderlich durchdacht: Das Angebot ist spärlich, gerade was ältere Titel angeht, und die Preise zu hoch. Wer sich umschaut, findet fast alles in normalen Läden günstiger. Habt Ihr dagegen darauf gewartet, zum ersten Mal eine PSP zu kaufen und müsst nicht auf jeden Euro schauen, dann ist die PSPgo ein reizvolles Handheld.



Kleiner und feiner: Die PSPgo lässt sich imzusammengeschobenen Zustand besser verstauen als die größeren Vorgängermodelle.





1 » Die Schultertasten der PSPgo haben einen besseren Druckpunkt, sind kompakter und metallisch, aber bei hochgeschobenem Display nicht optimal zu greifen.

2 » Als Medium für Spielstände oder eigene Musikstücke wird diesmal ein Memory Stick Micro (2M) verwendet.

3 » Der Anschluss für das Ladekabel ist nicht zu den Vorgängermodellen kompatibel.

TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

	PSPgo	PSP-3000
Maße	128 x 16,5 x 69 mm	169,4 x 18,6 x 71,4 mm
Gewicht	158 g	189 g
Das neue Gerät ist im zusammengeschobenen Zustand wesentlich kompakter, ohne dass die Bedienelemente fummelig werden. Auch der Gewichtsvorteil wirkt sich auf Dauer spürbar aus.		
Bildschirm	9,6 cm Diagonale	10,9 cm Diagonale
Der PSPgo-Bildschirm macht die geringere Diagonale mit einem schärferen Bild wett, das ohne die Bewegungsschlieren und Kammfilter-Effekte der Vorgänger auskommt.		
Medien	16 GB Flash-RAM (14 GB nutzbar), Memory Stick Micro	UMD (bis zu 1,8 GB), Memory Stick pro Duo
Der interne Speicher der PSPgo bietet genügend Platz für etwa ein Dutzend Vollpreisspiele.		
Features	Wireless Internet, Abspielen von Video- und Musikdateien, Mikrofon, Bildausgabe auf TV (Kabel notwendig)	
In den Multimedia-Fähigkeiten geben sich beide PSP-Varianten nichts, allerdings benötigen sie unterschiedliche Kabel.		
Softwareangebot	ca. 180 Spiele	ca. 700 Spiele
Hier hat die PSP-3000 zwangsläufig die Nase vorn, da sie keine Einschränkungen kennt und sämtliche UMD-Veröffentlichung sowie alles, was online angeboten wird, verarbeiten kann.		
Zirka-Preis	250 Euro	170 Euro
Für die PSPgo verlangt Sony eine Art 'Luxussteuer' - nur für das kompaktere Design ist der Aufpreis ziemlich deftig.		

MINI-MANIA

Zeitgleich zur PSPgo startete Sonys 'Minis'-Schnäppchenspiel-Offensive. Mit Preisen unter fünf Euro sollen die Download-Titel Spontan-Käufern schmackhaft gemacht werden. Hier eine Auswahl des abwechslungsreichen Angebots, weitere Tipps findet Ihr zudem ab Seite 80 bei den Download-Tests.



Bei "Alien Havoc" entführt Ihr via Puzzle-Einlagen als Außerirdischer Kühe.



Hinter "Fortix" steckt ein interessante "Qix"-Nachfahre mit strategischen Elementen.



Gameloft lässt Euch beim pompösen "Hero of Sparta" bei Gladiatorenkämpfen antreten.



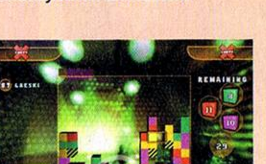
Baut den skurrilen "Kahoots" aus Blöcken einen Weg, um sie vor dem Absturz zu bewahren.



Mit "Mahjongg Artifacts: Chapter 2" baut Ihr entspannt Steintürme ab.



"Pinball Fantasies" ist die Portierung eines gelungenen Flippers aus der Amiga-Ära.



Die bunte Steinschieberei "Puzzle Scape" gab es in den USA als Vollpreisspiel.



Auch die beliebten Zahlenrätseleien von "Sudoku" dürfen nicht fehlen.

Messe

Tokyo Game Show 2009: Sony im Aufwind

Man merkt es bereits beim U-Bahn-Fahren: Die PSP holt auf in Japan. Zwar ist das Handy immer noch der Pendler-Zeitvertreib Nummer 1, Sonys Mobilkonsole sieht man aber fast schon so häufig im Tokioter Untergrund wie den Nintendo DS. Auf der Tokyo Game Show, die Ende September rund 185.000 Leute in die Messehallen von Makuhari im Osten der japanischen Hauptstadt lockte, dominierte die PSP gar das Geschehen – nicht zuletzt allerdings, weil Nintendo der Spiele-Show wie immer fern blieb. Sony hatte sich hingegen im Herz der drei Hallen positioniert, mit einer gewaltigen Tribüne, auf der rund 60 PSP-Demostationen zum Antesten von etwa 20 Spielen einluden. Von Sony selbst entwickelte Titel waren dabei in der Unterzahl:



Am Square-Enix-Stand konnten die Besucher exklusive "Dragon Quest 9"-Inhalte herunterladen – der Andrang war enorm (links). Bei den "Professor Layton"-Machern Level 5 warteten hunderte DS-Konsolen auf geduldige Handheld-Fans (rechts).





Mit das wichtigste Spiel der Messe: "Dragon Quest 6" – das DS-Remake eines legendären 16-Bit-Rollenspiels.

„Gran Turismo", „Motorstorm" und „Socom" mussten sich gegen eine bunte Mischung großer Namen und kleiner Perlen behaupten. Der wichtigste PSP-Titel der Messe: Hideo Kojimas erstes Handheld-Werk „Metal Gear Solid: Peace Walker", dem Konami seinen halben Messestand widmete und das als Demo auf die eigene PSP heruntergeladen werden durfte (siehe Seite 110). Ebenfalls breit präsentiert und megapopulär: Segas Action-Rollenspiel „Phantasy Star Portable 2", das den Japanern durch eine Fanta-Kooperation zusätzlich schmackhaft gemacht werden soll. Während ein paar PSPgo-Systeme hinter Glas bei Sony zur Randnotiz verkamen, präsentierte man stolz die digitalen PSP-Comics sowie die kostenlose 3D-Online-Welt „Room", die Ende 2009 in Japan starten soll.

Beim Nintendo DS hieß die Devise 'Klasse statt Masse': Die längsten Schlangen bildeten sich vor dem Square-Enix-Stand, wo das DS-Remake des Rollenspiel-Klassiker „Dragon Quest 6" angespielt und zudem exklusive „Dragon Quest 4"-Inhalte auf mitgebrachte Konsolen heruntergeladen werden durften. Während Capcom ihr wichtigstes DS-Produkt – das zauberhafte Action-Adventure „Okamiden" – in der wenige Quadratmeter großen Kulisse eines japanischen Gartens präsentierte, war der riesige Messestand von Level 5 beinahe komplett auf das Nintendo-Handheld ausgerichtet. Nach der Trailer-Präsentation einiger Produkte, darunter der nächste „Professor Layton"-Teil „The Devil's Flute", durften die Zuseher selbst Hand anlegen – hinter der Bühne warteten rund 300 frisch desinfizierte DS-Konsolen. Was natürlich viel zu wenig war: Trotz Besucherrückgangs um 5% war am Wochenende Schlange stehen angesagt – mehr als drei Titel pro Tag waren nicht drin...



Niedliches Wölfchen und junger Held: Capcoms "Okamiden" für DS.



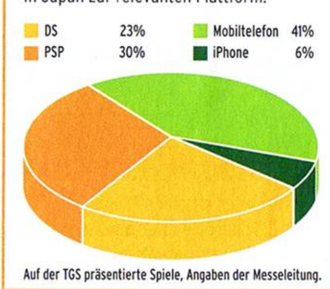
Kommt exklusiv für die tragbare Playstation: Square Enix' Rollenspiel "Kingdom Hearts: Birth by Sleep".



Wie das PS3-Pendant "Home" ist "Room" auf PSP eine virtuelle 3D-Welt, in der Ihr Online-Freunde trefft.

Die Messe spielt mobil

Auf der 2009er Tokyo Game Show wurden mehr Spiele für Handhelds als für stationäre Konsolen gezeigt. Die PSP übertrumpfte zwar den DS, wie schon seit Jahren gab es aber am meisten Software für Handys. Dabei wird das iPhone nun auch in Japan zur relevanten Plattform.



Auf der TGS präsentierte Spiele, Angaben der Messeleitung.

Hardware

DSi im XL-Format

Nur ein Jahr nach der Veröffentlichung des DSi kommt ein neues Modell in die japanischen Läden. Es hört auf den Namen DSi LL (in Europa XL) und ist insbesondere für Handheldfans gedacht, die ihr Gerät verstärkt als Webbrowser oder Musikplayer nutzen wollen.

Augenfälligster Unterschied zum normalen DSi: die Größe. Beide Bildschirme besitzen nun eine Diagonale von 4,2 Zoll (10,7 cm) und fallen damit etwa 30% größer aus als die des Vorgängermodells (3,25 Zoll) - das Mehr an Display-Fläche soll das Surfen im Internet und die Verwaltung des Musikarchivs komfortabler machen. Entsprechend wachsen Gehäuse und Gewicht deutlich: Der DSi LL misst 161 x 91,4 x 21,2 mm und wiegt 314g (DSi: 137 x 74,9 x 18,9 mm, 214g). Einher geht eine drei Stunden längere Betriebsdauer: Laut Nintendo liegt die Akkulaufzeit des DSi XL zwischen neun und elf Stunden. Der ansonsten technisch identische und Software-kompatible DSi XL wird mit zwei Stylus-Varianten ausgeliefert: Neben der gewohnten Version liegt ein dickerer und längerer Stift bei, der in seiner Form an einen Kugelschreiber erinnert. In Europa erscheint der DSi XL im 1. Quartal 2010 und kostet ca. 20 Euro mehr als der normale DSi.



Links seht Ihr einen Ausschnitt des neuen DSi XL in Weinrot, rechts daneben den 'alten' DSi in Weiß. Gerät und Display haben um ein paar Zentimeter zulegt.

Software

Beaterator: Musikstudio für PSP

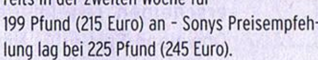
DS-Musiker entlocken ihrem Handheld bereits seit Monaten elektronische Klänge auf fast professionellem Niveau - dank des "Korg DS-10" (*Mobile Gamer* berichtete). Jetzt sind PSP-Besitzer dran: Wer sich die 30 Euro teure Software "Beaterator" holt, darf kein Rhythmus-Reaktionsspiel à la "Guitar Hero" erwarten - stattdessen lauert auf der UMD eine ernstzunehmende Musikproduktionsumgebung. Der erfolgreiche US-Produzent Timbaland steuert unzählige Musikbausteine bei, die Ihr nach Euren Wünschen verwendet, und gibt die Musikrichtung vor - wer Hip Hop, Drum'n'Bass oder House mag, ist hier richtig. Im Editor arrangiert Ihr die Bausteine auf bis zu acht Spuren, fügt Effekte hinzu und bastelt im Synthesizer eigene Klänge; fertige Stück exportiert Ihr als Midi- oder WAV-Datei. Die Handhabe ist trotz des großen Umfangs übersichtlich, lediglich die Ladezeiten bei Samples nerven.



Kann viel, klingt ausgesprochen gut und ist weniger kompliziert als es aussieht: "Beaterator" für PSP.

Kurzmeldungen

PSPgo-Preis in England rasch reduziert



Schon eine Woche nach Verkaufsstart fiel der Preis: Die englischen Handelsriesen HMV, Game, play.com und Amazon boten die PSPgo bereits in der zweiten Woche für 199 Pfund (215 Euro) an - Sonys Preisempfehlung lag bei 225 Pfund (245 Euro).

Nintendo DSi in neuen Farben

Seit dem 23. Oktober ist der DSi hierzulande in drei neuen Farbvarianten erhältlich. Bislang war das Handheld europaweit nur in Schwarz und Weiß verfügbar, jetzt haben Interessierte die zusätzliche Wahl zwischen Hellblau, dunklem Metallic-Blau und Rot - am Preis ändert sich dadurch nichts.



Neues PSP-Abenteuer aus Japan

Kaum ist das erste Hüpfspiel um Pinguin "Prinny" in Deutschland raus (Test auf S. 42), wurde in Japan schon der Nachfolger angekündigt. Ebenfalls in Planung: ein weiteres "Monster Hunter" für die PSP.

Game-Boy-Historie zum Nachlesen

Der US-Spielejournalist Jeremy Parish widmet dem Game Boy gut 180 Seiten. Wer des Englischen mächtig ist und neun Euro für die Taschenbuch-Ausführung hinblättert (www.gamespite.net), erfreut sich an interessanten Texten über die Geschichte des Pionier-Handhelds.



Spiele

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



1. Half-Minute Hero (PSP)

Dieser Ausbund japanischer Entwicklerkreativität nimmt Rollenspiel-Klischees gekonnt auf die Schippe: Anstatt den Helden in stundenlangen Rundenkämpfen zu stählen, kämpfen, laufen und leveln 'Half-Minute Heroes' im Zeitraffer. Jede Mission dauert gerade mal 30 Sekunden - das gilt auch für Shooter-Passagen mit der Prinzessin oder die Echtzeit-Schlachten in Person des bösen Herrschers. Ein Heidenspaß.



2. The Wizard of Oz (Nintendo DS)

Die Macher der PSone- und PS2-Rollenspielserie "Wild Arms" entführen Euch in ihrem DS-RPG in das Zauberland von Oz - jedoch hält sich die Handlung nicht allzu streng an den Buchklassiker. Mädel Dorothy muss vier Düsterhexen ausschalten - Ihr steuert sie komfortabel, indem Ihr den Stylus über einen virtuellen Trackball gleiten lasst. Die Kämpfe sind etwas simpel - Grafik und Musik dafür ein Genuss.



3. Undead Knights (PSP)

Die 'untoten Ritter' rekrutiert Ihr in Tecmos Massenmetzelei erst im Laufe einer Mission - verwandelt Feinde in willenlose Lakaien. Leider gehen die Keilereien in puncto Tiefgang nicht über die üblichen "Dynasty Warriors"-Titel hinaus - auch, dass ihr Eure Verbündeten im Chaos oft verletzt, ist ärgerlich. Nett hingegen sind kleine Rätsel, die Ihr mit Hilfe Eurer Untotentruppe löst (z.B. Brückenbau).

Software

DSiWare kommt in Fahrt

Seit ein paar Monaten erscheinen regelmäßig Download-Spiele für Nintendos DSi - die brauchbaren Titel kann man bisher aber an einer Hand abzählen. Das soll sich ändern: In London zeigte uns Nintendo einige Titel, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen - tatsächlich bemerkten wir einen Aufwärtstrend in puncto Qualität und Quantität. Mit "Bomberman Blitz" erscheint eine grafisch und spielerisch überzeugende Umsetzung des Mehrspielerhits samt Online-Modus, in "Flight Control" lotst Ihr per Stylus kreisende Flugzeuge auf die Landebahn; die Handy-Konvertierung "Castle of Magic" (Bilder im DSi) schließlich verspricht, ein überraschend umfangreiches 2D-Jump'n'Run zu werden.



In einer Rede bekräftigte Laurent Fischer, Nintendos Managing Director, das Online-Engagement seiner Firma.



So schön kann 2D-Grafik aussehen: "Shantae: Risky´s Revenge".



Nicht in London gezeigt, aber wenige Tage später angekündigt: das grafisch prachtvolle Hüpfspiel "Shantae: Risky's Revenge" von Wayforward Entertainment, den Machern der DS-Knallerei "Contra 4". Der lang erwartete Nachfolger des späten Game-Boy-Color-Geheimtipps wird in drei separaten Episoden veröffentlicht.

Unser Vorab-Fazit: Schön, dass Nintendo und Dritthersteller endlich mehr Initiative für den vielversprechenden Download-Service zeigen!

Markt

Deutsche Softwarepreise verliehen

Auf der Frankfurter Buchmesse Mitte Oktober wurden gleich zwei Spielepreise vergeben. Beim Deutschen Kindersoftwarepreis Tommi entschieden rund 1.900 Kinder in 16 Stadtbibliotheken über Spiele, die von einer Fachjury ausgewählt worden waren. Das Bewertungsgremium bestand unter anderen aus dem ehemaligen MAN!AC-Chefredakteur Stephan Freundorfer. Zum besten Konsolenspiel wurde der Wii-Titel "Wii Sports Resort" gekürt, die nominierten DS-Spiele "Scribblenauts" und "Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf" gingen leer aus.



Letzeres schnappte sich dafür die Goldene GIGA-Maus 2009; eine Auszeichnung, die zum zwölften Mal von der Zeitschrift Eltern Family vergeben wird. Zum Preisträger in diversen Unterkategorien wurde u.a. das DS-Rätselabenteuer "10 gewinnt" und die PSP-Hüpferei "LocoRoco 2" gewählt.

Kurzmeldungen

PSP-Rollenspiel von Capcom
Das Studio arbeitet am Fantasy-RPG "Last Ranker". Am Projekt beteiligt sind zahlreiche Entwickler-Promis, die an Serien wie "Final Fantasy" oder "Phoenix Wright" gearbeitet haben.

Große Zahlen von Big N
Mit mehr als 84 Millionen verkauften Exemplaren ist der DS erfolgreicher als der Game Boy. Allein im Zeitraum von März bis September 2009 wurden über 85 Millionen Spiele abgesetzt, seit Gerätestart mehr als 450 Millionen.

Diese Spiele liebt Japan
Unter den zehn bestverkauften Spielen in Japan (seit Anbeginn der Aufzeichnungen) sind satte neun Handheld-Titel: Das erste "Pokémon" für den Game Boy führt mit zehn Millionen Stück.

Hardware

Wiz: Retro-Handheld aus Korea

Schon zur Jahresmitte erblickte ein koreanischer Handheld mit dem kurzen Namen 'Wiz' das Licht der Welt. Wie schon sein Vorgänger GP2X (*Mobile Gamer* berichtete) verfügt der Wiz über ein Linux-Betriebssystem, neu hingegen ist der berührungsempfindliche Bildschirm; zudem hat das schwarz glänzende Gerät ordentlich an Größe verloren.

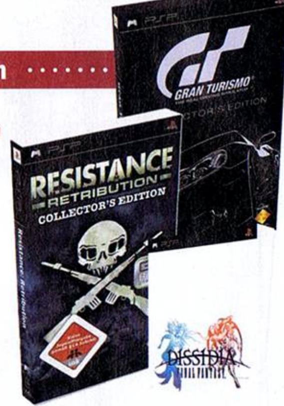
Normale 30-Euro-Spiele in normalen Hüllen, die in normalen Geschäften verkauft werden, existieren für den Wiz quasi nicht - aktuell sind zwar einige koreanische Games in Planung, vornehmlich richtet sich das Gerät aber an versierte Heimentwickler und Retro-Fans, die dank Emulatoren alte 2D-Hits neu erleben. Wir haben den 150 Euro teuren Wiz einem Praxistest unterzogen und sind hin- und hergerissen: Dank nützlicher Software kann das schicke Gerät allerlei Medien wiedergeben (Musik, Filme, Bücher), allerdings nerven das stark spiegelnde Display und der relativ unempfindliche Touchscreen. Auch das schwammige Steuerkreuz und die enge Anordnung der Feuerknöpfe sind nicht optimal für lange Spielrunden. Erhältlich ist der Handheld im Internet auf www.gp2x.de.

Wiz: Zahlen & Fakten

Abmessungen	121 x 61 x 18 mm (B x H x T)
Gewicht	136 g
Prozessor	ARM 9 533 MHz mit 3D-Beschleuniger
Bildschirm	320 x 240 Pixel • 7,1 cm Diagonale
Arbeitsspeicher	64 MB SDRAM
Interner Speicher	1 GB
Schnittstellen	SD-Karte, USB 2.0
Zirka-Preis	150 Euro
Vertrieb	www.gp2x.de

Sammeln

PSP-Spiele für die Vitrine



Oft haben deutsche Spielesammler Grund zum Klagen: Hübsche Spezialeditionen - vor allem von Handheld-Spielen - sind in den USA und Japan an der Tagesordnung. Gerne zahlen Liebhaber ein paar Euro mehr, wenn anschließend ein Pappschuber des Spiels samt Soundtrack-CD den heimischen Spieleschrank ziert. Das haben die Macher einiger aktueller PSP-Games verstanden: Wer die knapp zehn Euro teurere Collector's Edition von "Gran Turismo" erwirbt, freut sich über eine schickere Box, vier Sammelkarten und den Bugatti Veyron '09 als exklusives Fahrzeug. Käufer der "Resistance: Retribution"-Sonderedition erhalten eine Prägepackung und vier Drucke mit Konzept-Artworks. Bei "Dissidia: Final Fantasy" habt Ihr die Wahl: Greift zum Konsolen-Paket samt PSP (ca. 200 Euro, links) oder zur dicken Sammler-Edition inklusive Art-Buch, Postkarten und dem Soundtrack auf CD.

Sehen besser aus: Sammler-Editionen aktueller PSP-Games.



Hardware

Sony-Handy steuert Playstation 3

Aino, das neue Mobiltelefon von Sony Ericsson, überrascht: Das edle Slider-Handy verfügt nicht nur über Touchscreen, eine Digitalkamera mit 8,1 Megapixel und Features wie Facebook-Anbindung und die Suchmaschine Google, sondern kann auch auf Eure PS3 zugreifen. Via WiFi genießt Ihr überall auf der Welt Fotos, Filme und Musik von Eurer Playstation 3 - ein Bewegungssensor sorgt dafür, dass die Inhalte passend zur Haltung des Geräts im Hoch- oder Querformat wiedergegeben werden. Auch den integrierten Browser sowie den Playstation Store könnt Ihr mobil nutzen. Ohne Vertrag kostet das Aino in weiß oder schwarz ca. 400 Euro.



Hm?

Vitamin PQ2

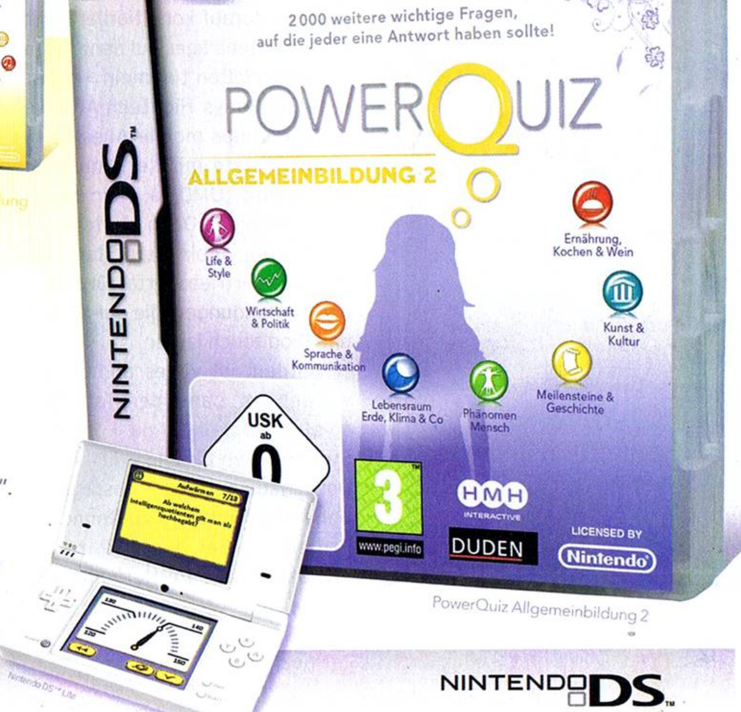
Das Wissensergänzungsmittel!

Wie viel Gramm wiegt das Gehirn eines erwachsenen Mannes?

Wer oder was verlieh der Schattenmorelle ihren Namen?

Wie heißen die Freundinnen von Carrie aus der Fernsehserie „Sex & the City"?


Bereits erschienen: PowerQuiz Allgemeinbildung



PowerQuiz Allgemeinbildung 2

Spaß • Spannung • Wissen mit Ihrem „PowerQuiz"!

- Testen und trainieren Sie Ihr Wissen in acht Kategorien.
- Erleben Sie Spielspaß und Abwechslung durch 13 verschiedene Fragetypen.
- Beweisen Sie Geschicklichkeit beim Minispiel „Codeknacker".

Das „PowerQuiz" lässt Sie nicht allein, denn es liefert nicht nur die richtigen Antworten, sondern auch viele zusätzliche Hintergrundinformationen zu über 2 000 Fragen!

Nintendo DS™ Lite

VÖ: 26.11.09



DUDEN

NINTENDO DS™

Download-Spiele

Der große Online-Ratgeber

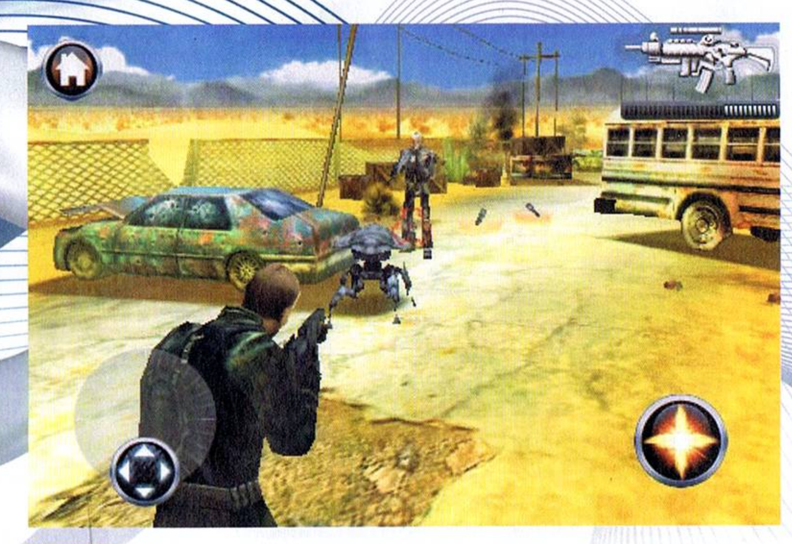
DSi, PSP, iPhone – alle können es. Wir sagen Euch, wie Ihr mit den Konsolen online geht, welche Download-Games sich lohnen und wo die (Kosten-)Fallen lauern.

Seit der Game Boy vor 20 Jahren das Handheld-Spielen populär machte, sind wir darauf konditioniert: Wir kaufen Datenträger, auf denen sich virtuelle Welten tummeln – sogar die PSP, Sonys Hightech-Attacke auf Nintendos mobile Alleinherrschaft, setzte mit der Universal Media Disc (UMD) auf ein handfestes Medium. Dann startete vor einem Jahr Apples App Store: ein digitales Vertriebsportal für Spiele und Anwendungen, die auf iPhone und iPod touch laufen.

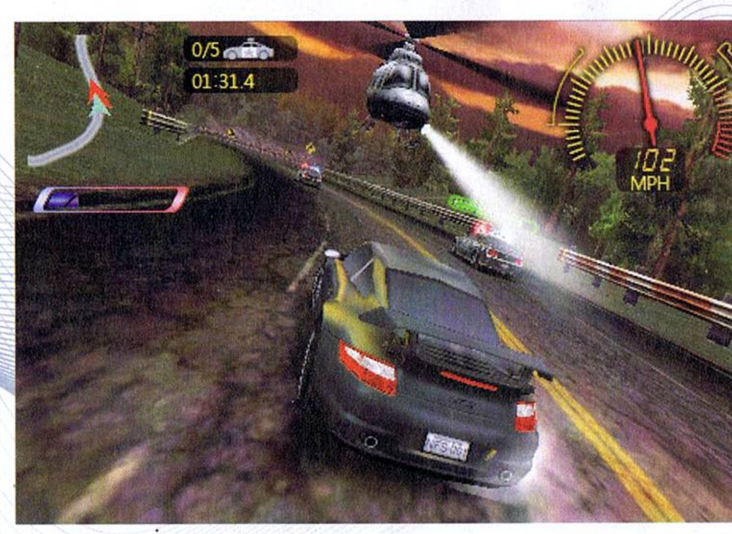
Seitdem ist vieles anders geworden im Land der Taschenspieler. Apples Erfolg – im App Store wurden bislang 2 Milliarden Downloads getätigt – 'inspirierte' Sony und Nintendo zu ähnlichen Projekten. Bei der PSP reicht die Bandbreite mittlerweile von PSone-Klassikern über exklusive Download-Spiele bis hin zu den 'Minis' (siehe Seite 80); die rein auf Downloads setzende PSPgo (siehe Seite 6) denkt diese Idee konsequent zu Ende und gilt als direkte Konkurrenz zu Apples Geräten. Nintendos DS ist dagegen



iPhone Massig Monster und Schätze in einer putzigen Bitmap-Fantasywelt: Im sympathischen "Zenonia" fühlen sich auch "Diablo"-Fans wohl.



iPhone TV- und Kinoumsetzungen drängen neuerdings aufs iPhone: In "Terminator: Die Erlösung" stürmt Ihr mit dem virtuellen Analogstick von Deckung zu Deckung.



iPhone Auch Umsetzungen machen auf dem iPhone eine gute Figur: "Need for Speed Undercover" bietet rasante Verfolgungsjagden.

weder in der Urform noch im Lite-Update in der Lage, Downloads zu verarbeiten. Erst das aktuelle DSi-Modell lädt über den DSi Shop Spiele und Anwendungen auf den internen Speicher.

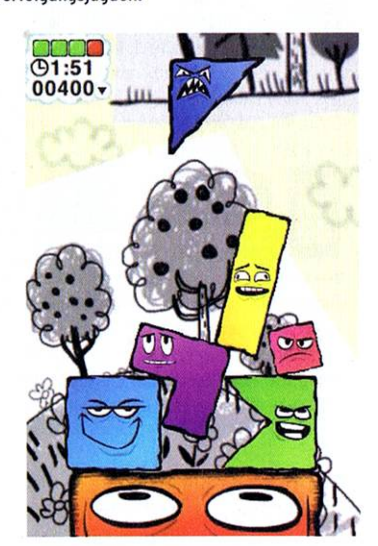
Downloads sind auf allen Plattformen inzwischen fester Bestandteil der mobilen Games-Kultur. Auf den folgenden Seiten führen wir Euch getrennt nach Systemen durch die gar nicht so komplizierte Online-Welt.

iPhone: der Vorreiter

Apple macht das Online-Shopping komfortabel: Der sogenannte App Store ist in den Multimediaplayer "iTunes" für PC und Mac eingebaut, alle Einkäufe (Musik, Filme und Software) werden auf die Festplatte geladen und beim Anstöpseln des Handhelds synchronisiert. Das Angebot ist gigantisch und die Zukunftsaussichten prächtig: Seit der Öffnung im Juni 2008 haben kleine und große Entwickler 85.000 Anwendungen - 'Apps' genannt - in den App Store gestellt (Stand: Ende September), ein großer Teil davon ist sogar kostenlos. Ihr entdeckt Zugangssoftware für soziale Netzwerke wie Lokalisten und Facebook, aber auch Ebay-Client und Chat-Software wie Skype und ICQ. Andere Apps bringen Sparten-News übersichtlich auf den Bildschirm, man erspart sich das Ansurfen und Herumsuchen auf diversen Webseiten - diese sind schließlich meist für PC-Bildschirme optimiert und lassen sich auf Handhelds nur umständlich bedienen. Wegen der vielen Themen ist der App Store in Rubriken unterteilt, eine davon ist das Genre 'Spiele'. Leider gibt es im App Store keine Komplettübersicht, nur eine Auswahl der neuesten und von der Redaktion empfohlenen Spiele wird angezeigt. Daneben orientiert Ihr Euch an den Toplisten und nutzt die Suchfunktion, welche auch die Eingabe von Herstellernamen erlaubt: Nur so findet Ihr zielsicher die Angebote großer Anbieter wie Electronic Arts, THQ, Gameloft und 2K Games.

Die Preise sind vergleichsweise günstig: Für "Sim City" oder "Brothers in Arms: Hour of Heroes" zahlt Ihr je rund 4 Euro. Der Betrag kann aber von Monat zu Monat schwanken, teurer als 10 Euro wird es jedoch selten. Von vielen Titeln ist zudem eine kostenlose Demo-Version erhältlich, die mit dem Zusatz 'Lite' oder 'Free' gekennzeichnet ist. Diese lässt Euch erste Levels spielen, zeigt aber nicht immer die technische Qualität des Produktes - da häufen sich schon mal Abstürze und Ruckler, die in der Vollversion nicht nerven. Schuld sind die zahlreichen Updates, die auf dem iPhone zum Alltag gehören. Oft erscheinen Spiele nur halbfertig und werden später verbessert und erweitert. Auch Kundenwünsche finden Beachtung: Als sich die Fans etwa über die faden Levels von "Metal Gear Solid Touch" beschwerten, reichte Konami großzügig ein Update mit verbesserter Action nach.

Das bringt uns zur Community-Funktion des App Stores: Zu jedem Titel findet Ihr Kundenbewertungen, die jeder Nutzer anfertigen darf. Weil oft über tausend Spieler ihre Meinung zum Besten geben, gibt es auch eine Fünf-Sterne-Wertung mit Statistik. Viele Hersteller, besonders Heimentwickler, berücksichtigen diese Kritiken und merzen manche Fehler im nächsten Update aus. Unübersichtlich wird es dagegen für den Kunden, wenn er erst die Rezensionen zur aktuellen Version des Spiels herausfiltern muss und sich dann nicht einmal sicher sein kann, dass der Schreiberling tatsächlich die Vollversion gedaddelt hat. Habt Ihr ein Spiel gekauft, wandern diese Updates über iTunes automatisch auf Euer iPhone. Insgesamt ist der Ablauf für Handheldspieler gewöhnungsbedürftig.



iPhone In "Topple 2" baut Ihr Klötzchentürme: Haltet sie per Neigungssensor im Gleichgewicht!

PSP: die Vielseitige

Sonys PSP gestaltet die Nutzung des Download-Angebots flexibel: Wer darauf zugreifen will, muss sich nur eine kabellose Internet-Anbindung suchen, im leicht verständlichen Online-Menü ein Konto für das Playstation Network anlegen und kann dann gleich im virtuellen Laden stöbern - das funktioniert sowohl auf der neuen PSPgo als auch den älteren Modellen. Der Clou: Wer eine PS3 besitzt, hat die Möglichkeit, auf beiden Geräten die gleiche Ken-

So gehe ich online



iPhone: Apples Multifunktions-Handy ist nach dem Anschalten automatisch 'online' - per Wi-Fi bzw. Mobilfunknetz. Einfach Apple-Konto anlegen, den App Store besuchen, stöbern und das Wunschprogramm herunterladen.



iPod touch: Das Gerät saugt per Wi-Fi Daten aus dem Internet. Wie gewohnt müsst Ihr Euch am Access Point/WLAN Router mit einem Passwort anmelden. Per Scan werden erreichbare WLAN-Zugänge automatisch aufgespürt.



PSP: PSP und PSPgo dringen ebenfalls per Wi-Fi ins Datennetz vor. Über den Menüpunkt 'Netzwerk-Einstellungen' führt Ihr einen Scan nach verfügbaren WLAN-Zugängen durch. Nach dem Einrichten einen PSN Account erstellen und im PSN Store stöbern.



DSi: Auch bei Nintendo geht es per Wi-Fi ins Netz. Scannt nach verfügbaren WLAN-Zugängen und besucht danach über das Hauptmenü den DSi Shop. Nett: Beim ersten Anmelden erhaltet Ihr als Willkommensgruß 1.000 Punkte zum Einkaufen, was 10 Euro entspricht.

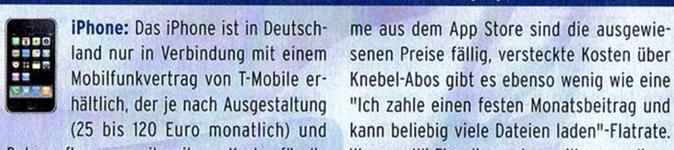


PSP Der krachige "Asteroids"-Nachfahre "Super Stardust Portable" ist exklusiv als Download erhältlich und macht genauso viel Spaß wie der große PS3-Bruder.



PSP Das neue "Midnight Carnival"-Abenteuer der putzigen LocoRocos wird in Kürze ausschließlich online verkauft.

Das kostet mich der Online-Spaß



iPhone: Das iPhone ist in Deutschland nur in Verbindung mit einem Mobilfunkvertrag von T-Mobile erhältlich, der je nach Ausgestaltung (25 bis 120 Euro monatlich) und Datenaufkommen mit weiteren Kosten für die Online-Nutzung verbunden ist. Für Programme aus dem App Store sind die ausgewiesenen Preise fällig, versteckte Kosten über Knebel-Abos gibt es ebenso wenig wie eine "Ich zahle einen festen Monatsbeitrag und kann beliebig viele Dateien laden"-Flatrate. Wer per Wi-Fi online gehen will, muss diese Kosten ebenfalls tragen.



iPod touch • PSP • DSi: Bei allen drei Geräten fallen die Kosten für den Online-Zugang sowie die jeweiligen heruntergeladenen Programme an. Fiese Abos wie bei manchen Handy-Downloads gibt es hier ebenso wenig wie eine Flatrate. Bei Nintendos DSi bezahlt Ihr allerdings nicht die exakten Beträge (z.B. 3,99 Euro), sondern kauft Euch Punkte (per Kreditkarte oder als Guthaben-Karte im Handel). Diese gibt es nur in den Stufen 1.000, 2.000 und 3.000, was 10, 20 und 30 Euro entspricht. Wollt Ihr also ein Spiel für 200 Punkte haben, müsst Ihr zwangsläufig erst einmal 1.000 Punkte erwerben. Die restlichen 800 Punkte verfallen zwar nicht, Ihr könnt sie jedoch auch nicht in reales Geld zurückwandeln. Das geht besser!

Aufgepasst: Das 'Virtuelle Geld'-Syndrom



Durch das weltweite Netz surfen und Programme herunterladen ist auf den vorgestellten Mobilgeräten gefahrlos möglich. Es gibt keine versteckten Kosten oder Abzocker-Abos, die einem per Monatsmitgliedschaft das Geld aus der Tasche ziehen. Allerdings wird bei Apple, Sony und Nintendo auf Wunsch mit Kreditkarte bezahlt (alle bieten im Handel alternativ Geld-/Punktekarten an). In den adretten Online-Stores ist man daher schnell versucht, mehr auszugeben als geplant. Die Verkomplizierung durch das Umrechnen in Punkte bei Nintendo macht es nicht besser. Geht daher mit Bedacht vor, führt Buch über Eure Ausgaben und überlegt zweimal, bevor Ihr klickt - digitale Käufe sind nicht rückgängig zu machen!

nung zu verwenden und so z.B. die Heimkonsole als 'Zwischenlager' für PSP-Titel zu nutzen, falls der Platz auf dem Memory Stick zu knapp wird. Besonders praktisch beim Kauf eines PSone-Spiels: Das läuft sowohl mobil als auch auf der PS3, da jeder Download auf bis zu fünf Systemen aktiviert werden darf. Außerdem steht es Euch frei, in den Stores anderer Länder zu wildern (siehe auch unser Service-Artikel auf Seite 94), dazu müsst Ihr nur bei der Anmeldung die entsprechende Nationalität wählen. Jedoch stellt Sony beim Kauf Hürden in den Weg, da die Bezahlung per Kreditkarte oder den erst seit kurzem angebotenen Guthabenkarten nur klappt, wenn Ihr sie im jeweiligen Land erworben habt.

Im Angebot findet Ihr eine bunte Mischung aus PSone-Oldies, einigen exklusiven Download-Titeln sowie Vollpreisspielen. Seit Oktober werden verstärkt aktuelle Veröffentlichungen zeitgleich mit den UMD-Pendants angeboten (für PSPgo-Besitzer wichtig). In der neuen 'Minis'-Kategorie entdeckt Ihr zudem Spiele, die sich am Apple-Vorbild orientieren - also günstige Häppchentitel, die nur wenig Platz belegen. Anwendungen sucht Ihr bislang vergeblich, lediglich ein paar Kartensets für das GPS-Add-on sind verfügbar. Für einen Download werden je nach Gattung und Aktualität zwischen 3 und 40 Euro fällig, billiger als im Laden bekommt Ihr neue Veröffentlichungen nicht.

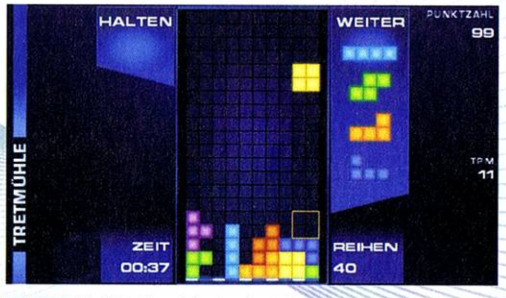
Die Zukunft des Online-Angebots von Sony ist rosig: Weil die PSPgo nur über digitalen Weg gefüttert werden kann, dürften alle kommenden Veröffentlichungen auch als Download erscheinen. Die Minis-Rubrik feierte mit viel Tamtam auf der Gamescom-Messe in Köln Premiere, allein bis Weihnachten sollen etwa 50 Spielchen verfügbar sein - eine Riesenauswahl wie beim App Store wird es nicht geben, weil Sony auf das Motto "Klasse statt Masse" setzen will und sich deshalb um Qualitätsstandards bemüht.

DSi: der Nachzügler

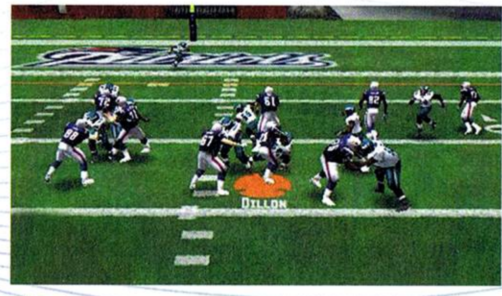
Nintendo führt seine Kunden fest an der Hand, was die Online-Kaufmöglichkeiten angeht. Habt Ihr Euren DSi mit dem kabellosen Internet verbunden, reicht ein Stylus-Tipper auf das Ladenmenü und Ihr könnt Euer virtuelles Geld ausgeben. Anders als bei Sony und Apple wird durch Euer Handheld zwingend festgelegt, in welcher Region Ihr einkaufen könnt, ein Blick über den Tellerrand ist nicht möglich. Statt mit Euros bezahlt Ihr mit Punkten zu einem festen Wechselkurs (1 Euro = 100 Punkte). Per Gutschein oder Kreditkarte legt Ihr einen Vorrat von bis zu 10.000 Punkten an. Neben einer Handvoll Gratis-Gimmicks wie Browser oder "Flipnote Studio" (siehe Seite 92) findet Ihr derzeit etwa 40 Spiele in den Preiskategorien 200, 500



PSP Die Klopperei "Fate/unlimited Codes" ist mit 30 Euro der teuerste Exklusiv-Download.



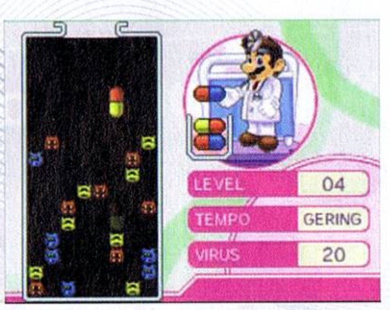
PSP Ein Klassiker feiert seine PSP-Premiere: Electronic Arts bringt "Tetris" als PSP-Mini für 5 Euro.



PSP Während andere Systeme leer ausgehen, bekommen deutsche PSP-Footballer "Madden NFL 10" exklusiv als Download.



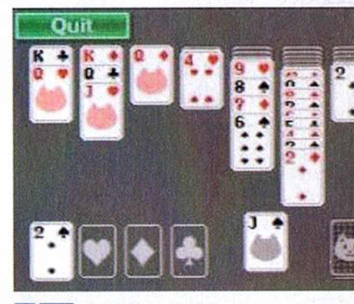
DSi Die auf den Einsatz der DSi-Kameras spezialisierte "Snapped"-Episode von "Wario Ware" findet Ihr nur online.



DSi Beliebte Klassiker wie "Dr. Mario" feiern als Download ihr Comeback.



DSi "Asphalt 4" wird im Gegensatz zu den Vorgängern nicht mehr als Modul verkauft.

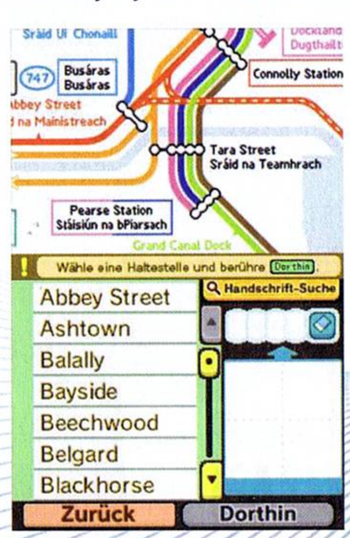


DSi "Solitär" gibt es zum Schnäppchenpreis von 2 Euro.

und Premium (üblicherweise 800 Punkte). Vorwiegend handelt es sich bislang um Titel, die für das Zocken zwischendurch gedacht sind; wie die künstlerisch angehauchte "Art Style"-Reihe oder die Zweitverwertung in Episoden-Häppchenform von bekannten DS-Marken wie "Dr. Kawashima" oder "Know-how der Zauberkunst". Mobilspezialisten wie Gameloft bieten aber auch größere Kaliber an. Schließlich findet sich eine wachsende Zahl mehr oder weniger sinnvoller Anwendungen im Sortiment, von einer Mario-Uhr über Stadtpläne bis zum Wörterbuch.

Sehr restriktiv handhabt Nintendo die Benutzerrechte: Ein gekauftes Spiel oder Programm funktioniert nur auf dem Gerät, auf dem es heruntergeladen wurde. Eine Übertragung auf einen anderen DSi ist nicht möglich. Geht Euer Handheld kaputt, hilft nur die Reparatur bei Nintendo, um wieder an Eure Käufe zu kommen. Löscht Ihr das Benutzerkonto, seid Ihr ebenfalls alles los. Eine weitere Hürde: Bislang könnt Ihr einen Downloadtitel nur starten, wenn er im knapp bemessenen internen Flash-Speicher des DSi liegt. Zwar dürft Ihr alles auf SD-Karten auslagern, aber dann nicht benutzen - das wird ähnlich wie beim Wii hoffentlich bald per Update korrigiert. Alternativ löscht Ihr ein Programm: Ihr könnt nämlich alle bereits erworbenen Titel jederzeit erneut kostenfrei downloaden.

Der Nachschub ist zukünftig gesichert, wird jedoch streng rationiert. Wöchentlich lässt Nintendo freitags meist nur einen oder selten zwei Neuzugänge an den Start, weshalb das Angebot nur langsam wächst. Allerdings sind viele interessante Titel in Entwicklung - nur wann die zu haben sind, bleibt in der Regel ein Geheimnis.



DSi Nintendo veröffentlicht auch mehr oder weniger kuriose Anwendungen wie den "Personennahverkehrsplan".

Download-Nachteile

So komfortabel der Erwerb von Spielen per digitalem Download erscheint, einige Nachteile sind zu beachten. So bekommt Ihr für Euer Geld nur die nackten Daten und keine schöne Packung oder Anleitung. Sofern sich dies im Preis widerspiegelt, ist das verschmerzbar, daran hapert es aber insbesondere bei Sony. Nicht zu vergessen, dass ein Preiswettbewerb verschiedener Händler (z.B. Media Markt vs. Karstadt) zu Gunsten des Kunden nicht mehr möglich ist.

Einen Weiterverkauf, nachdem Ihr einen Titel durchgespielt habt, könnt Ihr Euch zudem abschminken - das Geld ist weg. Ebenso seid Ihr noch mehr davon abhängig, was die Hersteller überhaupt anbieten: Während Module und UMDs bislang ohne Ländercodes erscheinen und sich interessierte Zocker somit problemlos Exoten oder ungeschnittene Fassungen zulegen können, ist das Sortiment auf dem digitalen Marktplatz von Anbieterwillkür und Jugendschutz-Regulierungen betroffen. So ziert sich z.B. Sony, das PSP-"God of War" wegen seiner 'ab 18'-Freigabe als Download nach Deutschland zu bringen.

Mobile Gamer wünscht sich hier ein einheitlicheres Vorgehen, ebenso wie eine nachvollziehbarere Preisgestaltung. Wenn etwa eine Musik-CD im MP3-Format deutlich billiger angeboten wird als die physische Variante, sollten sich das Spieleanbieter zum Vorbild nehmen. *us/oe/os*

Eine Auswahl der besten Downloads

TITEL	PREIS (ca.)	BESCHREIBUNG	WERTUNG
iPhone/iPod touch			
Assassin's Creed: Altair's Chronicles	4 Euro	Prequel zum berühmten Kreuzritterabenteuer, Test auf Seite 85.	8 von 10
Crash Bandicoot Nitro Kart 3D	2,50 Euro	Pfiffiges Kart-Rennen mit zwölf turbulenten Strecken, aber ohne Mehrspielmodus.	7 von 10
Mecho Wars	4 Euro	Für Feldherren: klassisches Runden-Strategiespiel mit abgedrehter Monsterart.	8 von 10
Modern Combat: Sandstorm	5,50 Euro	Den Test zum besten 3D-Shooter fürs iPhone findet Ihr auf Seite 86.	8 von 10
Rolando 2	5 Euro	Gelungener "LocoRoco"-Klon mit putzig präsentierter Handlung, Test auf Seite 87.	8 von 10
Samurai: Way of the Warrior	2,50 Euro	Blutige Samuraischlacht mit pfiffiger Ein-Finger-Steuerung, Test auf Seite 87.	8 von 10
Topple 2	1 Euro	Bei dieser Puzzelei müsst Ihr Bauklotztürme stapeln und balancieren.	8 von 10
Zenonia	2,50 Euro	Riesiges Action-Rollenspiel mit sympathischer Bitmap-Grafik.	8 von 10
PSP			
Fate/unlimited Codes	30 Euro	Schick inszenierte Anime-Keilerei mit guter Steuerung, Test auf Seite 80.	8 von 10
Fieldrunners	5 Euro	Flotte Echtzeit-Strategie rund um Turmaufbauten, Test auf Seite 81.	7 von 10
Madden NFL 10	30 Euro	Die anspruchsvolle Football-Simulation gibt es in Deutschland nur als Download.	8 von 10
Pixeljunk Monsters Deluxe	13 Euro	Putziger, aber kniffliger Tower-Defense-Vertreter, Test auf Seite 81.	7 von 10
Pinball Fantasies	5 Euro	Werksgetreue Neuauflage des feinen Amiga-Flippers mit guten Tischen.	7 von 10
Riff: Everyday Shooter	8 Euro	Experimenteller Einzelscreen-Shooter mit Charme.	7 von 10
Super Stardust Portable	8 Euro	Spektakuläre und rundum gelungene "Asteroids"-Neuinterpretation.	9 von 10
Tetris	5 Euro	Der Knobelklassiker in einer gelungenen Fassung, Test auf Seite 81.	8 von 10
DSi			
Asphalt 4: Elite Racing	8 Euro	Rasante Arcade-Raserei für Vollgasfreunde, die auf Tiefgang verzichten können.	7 von 10
Dr. Mario für zwischendurch	5 Euro	Die pfiffige Bazillen- und Pillenstapelei ist zurück, Test auf Seite 83.	8 von 10
Dragon Quest Wars	5 Euro	Motivierende Rundentaktik auf Basis der Rollenspiel-Serie, Test auf Seite 83.	8 von 10
Mario vs. Donkey Kong	8 Euro	Witzige Mischung aus Knobeln und Geschick mit vielen Levels, Test auf Seite 82.	7 von 10
Wario Ware Snapped	5 Euro	Gewohnt schräge Ansammlung sehr kurzer Reaktionstests mit Kamera-Einsatz.	7 von 10

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



AM KIOSK UND UNTER WWW.MANIAC.DE



Test >>

Der Software-Check

Willkommen zum brandneuen Test-Teil der *Mobile Gamer*. Im Vergleich zu den früheren Ausgaben haben wir hier ein wenig aufgeräumt und ausgebaut; einerseits werden wir nun der neuen Software-Vielfalt jenseits klassischer Videospiele gerecht (Stichwort Familie) und widmen uns andererseits verstärkt den exklusiven Downloads. Dies alles fand zwar auch früher statt, jedoch an unterschiedlichen Stellen im Heft. Hiermit fügen wir zusammen, was zusammen gehört - alle Tests für alle Systeme am Stück. Insofern ergibt sich eine neue Unterteilung der Test-Rubrik in GAMER, FAMILIE und DOWNLOAD.

Der Wertungskasten

FAMILIE & DOWNLOAD



Name des getesteten Spiels	
Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Team M! GAMES
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

GAMER

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>> Team M! GAMES
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)

Name des getesteten Spiels

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10
83 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, ruckfrei und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?



Spielspaß
...für GAMER: Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).
...für FAMILIE und DOWNLOAD: Hier greifen wir bei der Wertung auf ein Zehnersystem zurück, das wir bei diesen Titeln für sachdienlicher halten. Beurteilt wird auch hier die Gesamtkomposition mit all ihren Aspekten. Den 'Gold-Award' gibt's ab 9 Punkten, der ultimative 'Platin-Award" wird bei 10 Punkten verliehen.

Das Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Scribblenauts (DS)
Need for Speed Shift (PSP)
Space Invaders Extreme 2 (DS)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser (DS)
Professor Layton ... der Pandora (DS)
Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Dissidia: Final Fantasy (PSP)
Fieldrunners (PSP)
Modern Combat: Sandstorm (iPhone)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Gran Turismo (PSP)
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser (DS)
Scribblenauts (DS)



Philip Ulc
Spielt zurzeit:
Spiegel Online: Karrierecoach (DS)
PES 2010 (PSP)
Holy Invasion of Privacy... (PSP)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Scribblenauts (DS)
Gran Turismo (PSP)
Gunpey (PSP)



Thomas Nickel
Spielt zurzeit:
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser (DS)
Professor Layton ... der Pandora (DS)
Holy Invasion of Privacy... (PSP)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Professor Layton ... der Pandora (DS)
Need for Speed Shift (PSP)
GTA: Chinatown Wars (PSP)

Michael Herde
Spielt zurzeit:
Contra 4 (DS)
Metroid Fusion (GBA)
Korg DS-10 (DS)

Die Genres

Wir unterteilen das Software-Angebot in drei Bereiche. Die typischen Spiele, im Handel auf UMD oder Modul erhältlich, werden in bewährter Form im GAMER-Teil besprochen - hier ändert sich gegenüber den bisherigen Ausgaben nichts. Programme, die landläufig als 'Casual Games', 'Spiele für alle' oder 'Edutainment' bezeichnet werden, landen in unserer neuen Rubrik FAMILIE. Auch diese Titel könnt Ihr im klassischen Einzelhandel kaufen. Software, die ausschließlich als DOWNLOAD erhältlich ist, landet wiederum in der gleichnamigen Rubrik. Hier sondieren wir neben meist preiswerten PSP- und DS-Games auch die spannendsten Titel für iPhone und andere Handys. Diese drei Bereiche sind wiederum in Genres unterteilt, die wir Euch nun in Kürze vorstellen:

GAMER

RENNSPIEL • Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht: Simulation, Arcade-Feeling, Fun-Racer oder Karambolage-Action.

DENKEN • Vom anspruchsvollen Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

REAKTION • In erster Linie klassische Jump'n'Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

SPORT • Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

ACTION • Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

ABENTEUER • Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures - wenn Ballern & Co. die zweite Geige spielen und die Story in den Mittelpunkt rückt.

FAMILIE

MEINE BILDUNG • Die Wissensvermittlung steht im Vordergrund - u.a. Sprachen lernen, schulische Leistungen, Ernährung oder Etikette verbessern.

MEIN VERSTAND • Alles, was die grauen Zellen auf Vordermann bringt: Gehirn-Jogging in vielen Variationen, klassische Brettspiele, Quiz & Co.

MEIN LEBEN • Ich wär' so gerne... Lebt Eure Träume auf dem Handheld aus: Modestyling, Tierpflege, Dating-Simulation und mehr.

DOWNLOAD

PSP • Exklusive Download-Spiele, ob kurz oder lang, billig oder teuer, werden hier getestet. Auch PS1-Klassiker kommen auf den Prüfstand.

DSi • Nintendos Online-Shop bedient nun auch Handheld-Kunden - die interessantesten Spiele werden hier besprochen.

iPHONE / iPOD • Unsere Auswahl zeigt die spannendsten Spiele-Neuerscheinungen aus dem AppStore.

HANDY • Hier werden keine einzelnen Spiele getestet, wir zeigen vielmehr ein bestimmtes Spielgenre im Überblick.

Einleitung >>

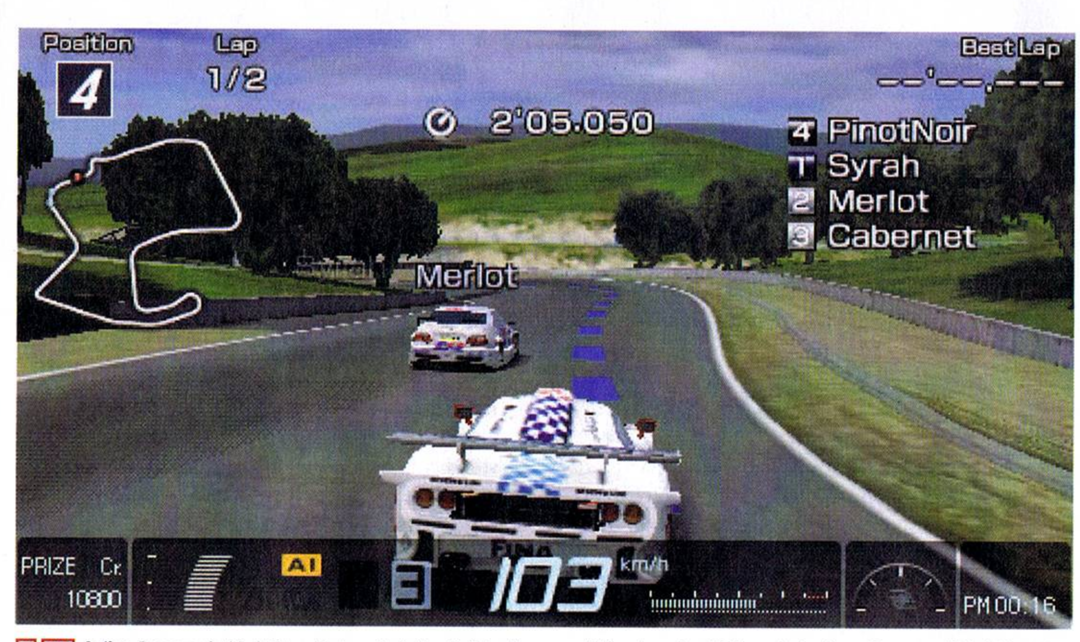
Vorfahrt für Videospiele

Herzlich willkommen auf unserem Test-Parcours, dem Herz der *Mobile Gamer*. Diese reformierte Rubrik setzt sich aus den drei Sektionen GAMER, FAMILIE und DOWNLOAD zusammen (auch an der Leseführung oben rechts zu erkennen). Unter GAMER vereinen wir die klassischen Videospiele, wie Ihr sie aus dem bisherigen Testteil dieser Zeitschrift kennt. Unterteilt in die sechs Hauptgenres Rennspiel, Denken, Reaktion, Sport, Action und Abenteuer besprechen wir auf den folgenden 35 Seiten alle Games, für die sich der typische Zocker interessieren könnte - und die auf physischen Datenträgern (also Modul oder Disc) mit Anleitung und Verpackung erhältlich sind. Auch unser engmaschiges Wertungssystem, das einem Titel 0 bis 100 Spielspaß-Pünktchen zuteilt, bleibt erhalten.

Etwas später im Heft folgen die sogenannten 'Casual Games' (bei uns liebevoll unter der Überschrift FAMILIE zusammengefasst); hier stehen statt klassischer Gamer-Tugenden andere Features im Mittelpunkt. Diese Titel wurden bislang im Aktuell-Teil der *Mobile Gamer* besprochen, sind nun aber in der Test-Rurik heimisch. Zurecht, denn auch diese Programme werden von uns intensiv gespielt und kompetent bewertet.

Zum Abschluss der Test-Rubrik widmen wir uns den exklusiven DOWNLOAD-Spielen, für die zwingend ein Online-Zugang nötig ist. Hier blicken wir über den Horizont der DS- und PSP-Spiele hinaus und analysieren zudem iPhone-, iPod- und Handy-Games. Mehr dazu lest Ihr in den Einleitungs-Kolumnen der jeweiligen Sektionen auf den Seiten 70 (FAMILIE) und 80 (DOWNLOAD). Bitte beachtet, dass wir in diesen beiden Bereichen ein anderes, reduziertes Bewertungssystem anwenden, das 'nur' 1 bis 10 Punkte vergibt.

Aber alles mit der Ruhe: Jetzt erstmal viel Vergnügen beim Lesen, Schmökern und natürlich Spielen - möge der Highscore mit Euch sein.



PSP Online-Rennen sind bei "Gran Turismo" nicht möglich. Versammelt Ihr aber vier PS-Freunde in einem Raum, entfaltet die Fahrsimulation ihre wahre Stärke und ermöglicht packende Wettfahrten.

Gran Turismo

Rennspiel >> Simulation

"Gran Turismo" und die PSP - schon bevor Sonys Handheld überhaupt erschien, waren beide untrennbar verbunden. Im Mai 2004 erstmals angekündigt, sollte die mobile Fassung des Rennspielhits zum Vorzeigetitel für unterwegs werden. Doch die Fertigstellung verzögerte sich schier unendlich, bis der Titel im Juni 2009 erstmals öffentlich gezeigt wurde und endlich seine Bestimmung erfüllt: "Gran Turismo" ist seit Oktober erhältlich und dient nun tatsächlich als Schrittmacher einer neuen PSP(go) - nur eben fünf Jahre später als geplant.

Als Handheld-Rennfahrer kommt Ihr in den Genuss vieler Vorzüge, die "Gran Turismo" auf Sonys Heimkonsolen auf die Pole Position führten. Die Schwerpunkte liegen auf der realitätsnahen Simulation des Fahrverhaltens, den sehenswerten 3D-Automodellen und der großen Vehikelauswahl. So wurden unglaubliche 840 Autos von 87 Herstellern und Tuning-Spezialisten ins Spiel gequetscht, mit denen Ihr auf 45 Strecken um die Wette rast. Die Lokalitäten decken ein breites Spektrum ab: So stehen bekannte Rennkurse wie Suzuka, Laguna Seca und Motegi ebenso auf dem Plan wie unter abgewandelten Namen der Formel-1-Kurs von Monte Carlo oder Le Mans. Als Krönung darf natürlich die legendäre Norschleife nicht fehlen. Dazu gesellen sich einige Offroad-Strecken, auf denen mit entsprechender Bereifung Drifts angesagt sind, Stadtkurse rund um den Erdball (New York, Paris, Seoul, Tokio) sowie ein italienisches Bergdorf.



Ulrich Steppberger

7 von 10

"Wieso ist das Spiel nur halb fertig?"

"Gran Turismo" hat jede Menge zu bieten: Grafisch setzt sich die Fahrsimulation neben "Ridge Racer 2" an die Genrespitze, das Verhalten der Vehikel wird dem hohem Realismusanspruch gerecht. Dazu gibt es interessante Strecken en masse und hunderte Autos, so dass für jeden ausreichend Vehikel dabei sind. Soweit ist das alles vorbildlich, doch vermisse ich schmerzlich jegliche Art der Spielführung. Okay, es gibt die Fahrprüfungen, aber wieso keine weitere Karriere-Struktur? Das ist ziemlich unverschämt. Auch die irrsinnige Idee, den Kauf neuer Fahrzeuge beinahe zum Glücksspiel zu machen, will mir nicht einleuchten. Deshalb entpuppt sich "Gran Turismo" als feiner Happen für die Wettfahrt zwischendurch, aber nicht mehr - schade um so viel verschenktes Potenzial.

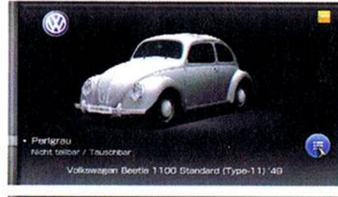


Oliver Schultes

9 von 10

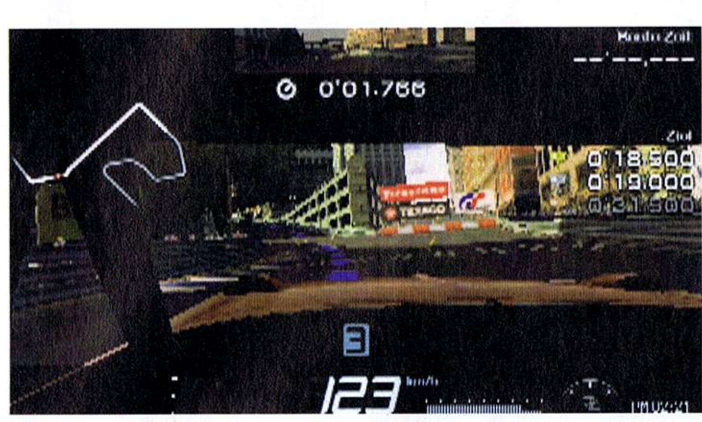
"Auch ohne Karriere langfristig motivierend"

Das Fehlen eines Karriere-Modus ist ein Minus. In meinem Fall hatte dies allerdings einen positiven Effekt: Ich beschäftigte mich mangels Alternativen intensiv mit den knackigen Fahrprüfungen - und muss gestehen, dass diese bis ins Detail ausgefeilt sind, sie auf intelligente Weise das exzellente Fahrverhalten vermitteln und zudem einen repräsentativen Einblick in den gigantischen Fuhrpark geben. Apropos Fuhrpark: Einem ehemaligen Autoquartett-Fanatiker wie mir wird es beim Anblick eines BMW 2002 Turbo warm ums Retro-Herz; schön, solche Klassiker mal selbst fahren zu können. Dass alle Autos mit ausführlichen Informationen zu ihrer Geschichte aufwarten, finde ich klasse und rundet den Kataloggedanken perfekt ab. Wenn jetzt noch der Wagenkauf kein Glücksspiel wäre...





PSP Von alt bis neu: Autos gibt es in "Gran Turismo" ohne Ende.



PSP Die meisten ansehnlichen Strecken führen durch Städte: Hier heizt Ihr gerade in Seattle herum, das mit einigen steilen Steigungen aufwartet.

PSP Die optionale Cockpit-Perspektive bietet das beste Tempogefühl und lässt sogar an Details wie der Motorhaube erkennen, in welchem Vehikel Ihr sitzt.

Nicht nur für Einsteiger lohnt sich ein Besuch der Fahrschule mit über 100 Herausforderungen, bei denen Ihr z.B. innerhalb eines markierten Bereichs stehen bleiben sollt, berühmte Kurven schnell und fehlerfrei durchfahrt oder vor der Ziellinie andere Autos abfangt. Rempler oder zu starkes Abweichen vom Kurs sind hier nicht erlaubt - im normalen Rennbetrieb fallen diese Einschränkungen weg. So macht Ihr Euch mit unterschiedlichen Vehikeln sowie der Steuerung vertraut und kassiert die ersten Geldprämien. Ohne Moneten kommt Ihr nämlich nicht weit, jedes Auto will gekauft werden. Allerdings lässt Euch "Gran Turismo" nicht die freie Wahl, denn alle zwei virtuellen Spieltage wechselt das Angebot im Autohaus und von vier Herstellern sind jeweils maximal zehn Modelle verfügbar. Wer also z.B. einen Ferrari haben will, muss regelmäßig vorbeischauen und hoffen, dass die italienische Nobelmarke auftaucht.



PSP Rempler schaden kaum - zum Glück, denn einige Kurse sind sehr eng.

— Fahrt, wie Ihr wollt —

Ansonsten überlässt Euch "Gran Turismo", wie und wo Ihr Gas gebt: Alle Kurse sind von Beginn an freigeschaltet, so dass Ihr entweder der besten Rundenzeit nachjagt, gegen drei Computergegner um den Sieg fahrt oder Driftpunkte sammelt - andere Wettbewerbe oder gar einen Karrieremodus gibt es nicht. Mit jedem Rennen schaltet Ihr die Möglichkeit frei, gegen stärkere Kontrahenten um mehr Preisgeld anzutreten, zugleich bildet Ihr einen virtuellen Ersatzfahrer aus. Der kommt zum Einsatz, wenn Ihr Euch per lokalem Funknetzwerk mit ein paar Freunden verbindet und Mehrspieler-Wettkämpfe veranstaltet. Dann habt Ihr die Option, Euren künstlichen Vertreter an den Start zu schicken. Sinnvoller ist es natürlich, selbst hinter dem Steuer zu sitzen. Leistungsunterschiede der Teilnehmer lassen sich u.a. mit verzögerten Starts oder reduzierter Motorleistung ausgleichen.

Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen Zufallsfaktoren, die manchmal die Verteilung des gewinnbaren Preisgelds ändern und z.B. eine 'alles oder nichts'-Ausschüttung für einen bestimmten Fahrer festlegen. Für Autosammler besonders wichtig ist die Möglichkeit, seine Vehikel zu tauschen bzw. von anderen einen Boliden geschenkt zu bekommen, denn ohne fremde Hilfe braucht Ihr ewig, um den Fuhrpark zu füllen. *us*

Kazunori Yamauchi >> Der PS-Pate

Der 42-jährige Japaner ist der Chef von Polyphony Digital und hat sich mit der "Gran Turismo"-Serie seinen Lebenstraum erfüllt; er wollte ein realistisches Rennspiel erschaffen, das die Leidenschaft für Autos in den Mittelpunkt stellt. Abgesehen davon hat er nur drei Spiele veröffentlicht: den Spaßraser "Motor Toon Grand Prix" und die Weltraumballerei "Omega Boost" für PSone sowie "Tourist Trophy" (quasi das Motorrad-"Gran Turismo") für PS2. Auch im echten Leben beschäftigt sich Yamauchi mit Auspuff & Co., so unterstützte er Toyota bei der Entwicklung ihres GT-R-Flitzers und nahm dieses Jahr an einem Langstreckenrennen auf der Nürburgring-Nordschleife teil.



PSP Die Rennwiederholungen waren schon immer ein Augenschmaus. Das gilt auch für das PSP-"Gran Turismo", das die schicken Automodelle in sehenswerten Kameraperspektiven auf den Bildschirm zaubert.

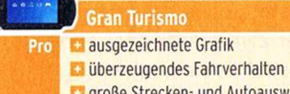
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Polyphony Digital, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	DTM Race Driver 3 Challenge (86 von 100 in Ausgabe 7)
DS	Race Driver: Grid (83 von 100 in Ausgabe 12)



Gran Turismo

Pro
- ausgezeichnete Grafik
- überzeugendes Fahrverhalten
- große Strecken- und Autoauswahl

Contra
- nur vier Fahrzeuge auf der Strecke
- kein Karriere-Modus
- Autokauf-System bescheuert



Multiplayer: 9 von 10
1 bis 4 – lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 10 von 10
Sound: 9 von 10

81 von 100 – SPIELSPASS

Ernstzunehmende Fahrsimulation, die mit eindrucksvoller Technik aufwartet, aber kaum Spielmodi besitzt.



PSP Gelegentlich finden die Rennen wie hier in Paris bei Regen statt. Auf das Fahrverhalten Eures Boliden hat das keinen spürbaren Einfluss, als grafischer Effekt kann sich das Unwetter aber sehen lassen.



Ulrich Steppberger 8 von 10

"Mit Vollgas durch die Städte - das bringt's"

Obwohl das Street-Racing-Konzept langsam aus der Mode kommt, kann mich "Shift" überzeugen. Zwar wurden einige Bestandteile früherer "Need for Speed"-Teile wie PS-Tuning und Polizeijagden gestrichen, doch es gibt immer noch viel Abwechslung. Die Kurse rund um die Welt sehen gut aus und taugen für dynamische Fahrten, während die Vielfalt an Rennvarianten keine Langeweile aufkommen lässt. Das Lenkverhalten der Boliden ist spürbar Arcade-lastig, hat aber genug Anspruch, wodurch etwa die Driftfahrten fordernd werden. Nur eine Sache stört stark und kostet "Shift" das Prädikat: Ab dem fünften von zehn Rivalen sind diese plötzlich extrem schnell, was schon mal für Frust und viele wiederholte Rennversuche sorgt.

Need for Speed Shift

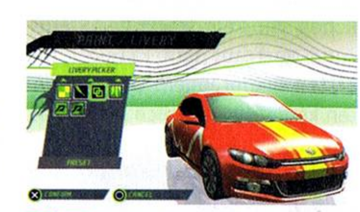
Rennspiel >> Arcade

Kurioses aus der "Need for Speed"-Welt: Electronic Arts setzt erstmals darauf, für bestimmte Konsolen und Handhelds eigene Episoden der Rennspielserie zu entwickeln. Die PSP-Fassung teilt sich das Namensanhängsel "Shift" mit PS3 und Xbox 360, hat mit deren Spiel aber wenig gemeinsam. Denn während Heimkonsolen-Piloten ein auf Realismus und Simulationsanspruch getrimmtes PS-Epos erhalten, bleiben Sony-Gasfüße den traditionellen Stärken treu.

Konkret heißt dies, dass bei "Shift" weiterhin Street Racing im Mittelpunkt steht - jedoch in legalisierter Form. Deshalb finden alle Wettfahrten auf abgeriegelten Pisten statt, ohne dass sich unschuldiger Zivilverkehr oder eifrige Polizeistreifen einmischen.

Ihr nehmt an einer Turnierserie teil, die Euch rund um die Welt führt. So braust Ihr unter anderem durch Chicago, über die Hügel von San Francisco, lasst Reifengummi auf den Straßen von London und Paris zurück und driftet schwungvoll durch Tokio. Fast alle Parcours führen durch Städte, ein paar Küsten- und Berglandstraßen runden das Sortiment ab. Durch gute Platzierungen poliert Ihr Euren Ruf auf, bis Euch einer der zehn 'Kings' (die Größen der Szene) herausfordert. Dabei müsst Ihr eine große Bandbreite an fahrerischen Fertigkeiten aufweisen, denn mehr als ein Dutzend Renntypen stehen auf dem Programm: Neben normalen Läufen sollt Ihr z.B. durch lange Drifts viele Punkte sammeln, an Radarfallen maximales Tempo bolzen, direkt Duelle absolvieren oder als Vorausfahrender bis zum Ziel vor der Meute bleiben.

Um Geld kümmert sich der moderne Street Racer von heute nicht mehr. Neue Autos oder Bauteile erhaltet Ihr nur durch Siege oder häufige Fahrten. Andere Boliden winken bei Turnieren oder wenn Ihr einen Rivalen übertrumpft. Seid Ihr besonders oft mit einem Vehikel unterwegs, steigt Eure Loyalität zu diesem. Bei bestimmten Grenzwerten werden z.B. bessere Reifen aufgezogen, die Motorleistung ausgebaut oder die Nitrovorräte erhöht. Das ist vorgegeben, beim Look könnt Ihr Euch dagegen frei austoben und sogar eigene Bilder als Vinylvorlagen einbinden. Besonders cool kommt die Personalisierung, wenn Ihr mit bis zu drei Freunden per lokaler WiFi-Verbindung um Rennsiege kämpft. *us*



PSP Leistungstuning ist gestrichen, dafür könnt Ihr den Lack verschönern.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> EA Bright Light, England
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Juiced 2: Hot Import Nights** (70 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**DTM Race Driver 3: Create & Race** (83 von 100 in Ausgabe 12)



Need for Speed Shift

Pro
- ansehnliche Grafik
- abwechslungsreiche Rennarten
- interessante Kurse
- dynamisches Arcade-Fahrmodell

Contra
- kein Leistungstuning mehr
- Schwierigkeit steigt sprunghaft

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler

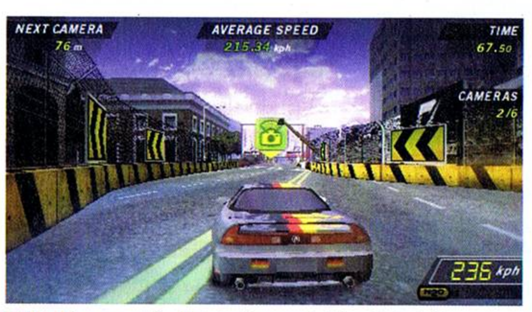
Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

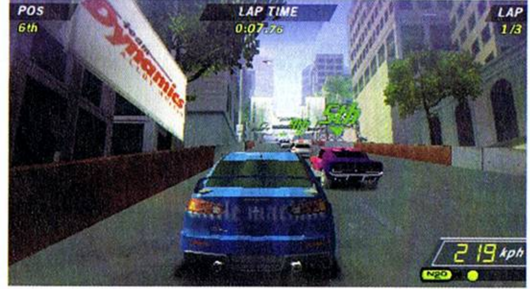


84 von 100 SPIELSPASS

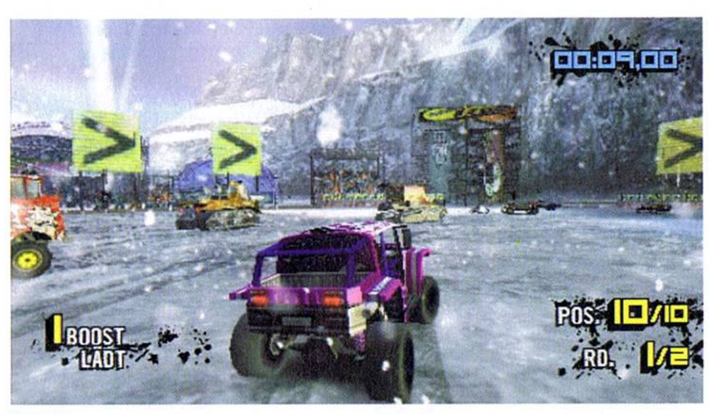
Rasante Straßenflitzerei, die schick aussieht und sich flott fährt, jedoch schnell schwer wird.



PSP Immer schön lächeln: Nur wer bei den Radarfallen-Rennen mit Vollgas durchbrettert, hat Siegchancen.



PSP Immer schön auf und nieder: Die Kurse in San Francisco sind durch steile Steigungen und Gefälle geprägt.



PSP Fallende Flocken haben keinen direkten Einfluss auf das Rennen, sehen aber ebenso wie die dauerhaften Reifenspuren am Boden schick aus.



PSP Groß gegen Klein: In vielen Rennen ist die Bandbreite der zugelassenen Fahrzeuge eindrucksvoll – mit dem Schneemobil solltet Ihr dicken Lastern aus dem Weg gehen.

Arctic Edge

MotorStorm

Rennspiel >> Arcade

Zum dritten Mal ruft Sony Offroad-Fans auf, am "MotorStorm"-Festival teilzunehmen. Keine Sorge, falls Ihr vorher nichts davon mitbekommen habt: Die ersten beiden Teile gab es nur auf der PS3. Die neue Episode ist dafür keine schlichte Umsetzung, sondern wurde speziell für die PSP entwickelt. Wie der Untertitel "Arctic Edge" vermuten lässt, zieht der PS-Zirkus für sein mobiles Debüt in kältere Gefilde: Waren auf der großen Konsole das amerikanische Death Valley und eine Tropeninsel Gastgeber für die rüpelhaften Querfeldeinraser, geht es diesmal nach Alaska. Damit ändert sich das Klima, nicht aber die Beschaffenheit der Umgebung: Auch bei Minusgraden warten steile Abhänge, gefährliche Schluchten, enge Höhlen und mehr.

Euer Offroad-Können zeigt Ihr auf zwölf Pisten, die über verschneite Eisberge und durch matschige Täler führen. In den meisten Kursen entdeckt Ihr Abzweigungen, an denen Ihr Euch für Pfad A oder B entscheidet. Manchmal drohen nicht nur rabiate Mitstreiter Euren Boliden aus der Spur zu werfen, auch Mutter Natur mischt sich ein. So kann es vorkommen, dass eine Brücke unter der starken Belastung einbricht oder ein unvorsichtiger Pilot eine Lawine auslöst.

Acht Fahrzeugklassen stehen zur Verfügung und werden je nach Ausschreibung der über 100 Karrierennen zugelassen: Vom wendigen Motocross-Bike über Buggys und dicke Lastzüge bis zu Schneemobilen und Pistenraupen ist für jeden Geschmack etwas dabei. Allen Vehikeln gemeinsam ist der Turboschub, den Ihr beliebig oft aktiviert – nur solltet Ihr eine Überhitzung vermeiden, sonst fliegt Euch das Blech um die Ohren.

Meist geht es darum, am Ende eines Rennens den Sieg einzufahren; zwischendurch stehen andere Wettbewerbe auf dem Programm. Schlängelt Euch durch gesteckte Tore, bevor die Sekunden verstreichen, oder wagt Euch an die 'Zeitbombe': Dabei wird ständig ein Punktekonto abhängig von der Platzierung aktualisiert – wer zuerst 999 Zähler erreicht, gewinnt. Alternativ sucht Ihr Euch menschliche Mitstreiter und kämpft mit bis zu sieben Konkurrenten lokal und online um den Sieg. *us*









PSP Für jeden etwas dabei: Die Vehikel fahren sich sehr unterschiedlich.



PSP Jetzt aber schnell nach vorne: Beim 'Zeitbombe'-Wettkampf ist es die verkehrte Taktik, am Ende des Teilnehmerfelds rumzubummeln.



Ulrich Steppberger

7 von 10

"Querfeldein kann so schön sein"

Meine Meinung zu "Arctic Edge" ist zweigeteilt: Zum einen bin ich angenehm überrascht, wie wenig Abstriche beim Sprung der "MotorStorm"-Serie von PS3 auf PSP gemacht werden mussten. Technisch überzeugt die Handheld-Raserei auf breiter Front, neben der schnellen Grafik gefällt die treibende Soundkulisse, auch die Steuerung fühlt sich passend an. Andererseits sind Schnee und Eis offenbar wenig inspirierend, denn die Strecken fallen gegenüber den sommerlichen Konsolen-Parcours deutlich ab: Weite Flächen und verwirrende Abzweigungen zeugen nicht gerade vom Einfallsreichtum der Kurs-Designer. Trotzdem rast sichs insgesamt unbeschwert und unterhaltsam – für zwischendurch ist das genau richtig.

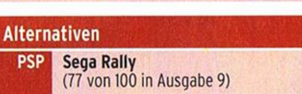


Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Bigbig Studios, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen



PSP	**Sega Rally** (77 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Race Driver: Grid** (83 von 100 in Ausgabe 12)

MotorStorm: Arctic Edge

Pro
- ansehnliche Optik
- interessanter Fuhrpark
- hochkarätiger Soundtrack

Contra
- Streckendesign etwas trist
- Wettbewerbe wiederholen sich
- Winter-Szenario unspannend

Multiplayer 8 von 10
1 bis 8 – lokal und online, eine Disc pro Spieler

Grafik 8 von 10

Sound 8 von 10



77 von 100 SPIELSPASS

Wilde Offroad-Raserei in unwegsamen Winterlandschaften – flott und unterhaltsam, aber auch eintönig.



DS Den (unkomfortablen) Strecken-editor gibt's nur für Nintendo-Raser.



DS Detaillierter als in den Stadionkursen wird die Grafik nicht – dafür flutscht das Geschehen ruckfrei über den Bildschirm.

Colin McRae Dirt 2

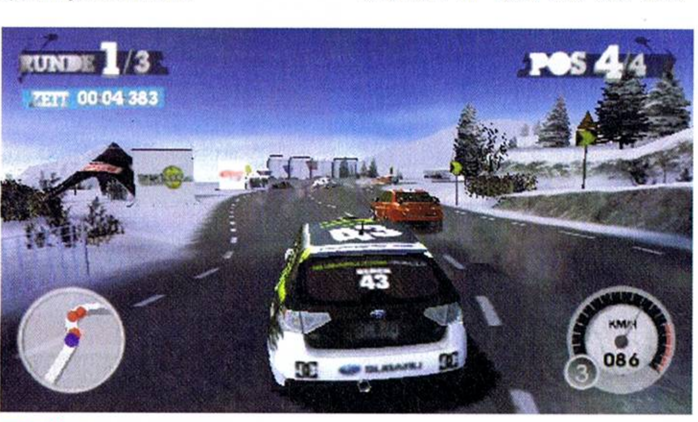
Rennspiel >> Arcade

Der Schotte Colin McRae wurde nur einmal Rallye-Weltmeister, gehört aber zu den bekanntesten Stars des Rennsports. Im Verlauf seiner Karriere lief er zur amerikanischen Rallye-Szene über, wo der Duell-Charakter und mehr Action im Fokus standen. Diese Änderung reflektiert auch "Dirt 2", das im Gegensatz zu früheren Colin-McRae-Spielen nicht mehr auf einsame Fahrten gegen die Zeit setzt, sondern Euch in Rennen gegen Konkurrenten an den Start schickt. Leider darf der Namensgeber die ihm gewidmeten Raser nicht mehr erleben: Colin McRae kam im September 2007 bei einem Helikopterabsturz ums Leben. Auf den Heimkonsolen wurde ihm deshalb ein Tributvideo gewidmet, mobil müsst Ihr darauf verzichten.

Weil PSP- und DS-Fassungen von unterschiedlichen Entwicklern entstanden, beschränken sich die Gemeinsamkeiten auf das Wesentliche: Ihr flitzt mit verschiedenen geländetauglichen Vehikeln durchs Gelände. Sony-Anhänger treten zu einer Karriere an, bei der es ausschließlich um Rennen geht. In acht Ländern von Äthiopien (staubig) bis Island (verschneit) duelliert Ihr Euch mit drei Rivalen. Sonderregeln gibt es nur bei separaten Herausforderungen, in denen Ihr z.B. einen Parcours mit Mindesttempo absolviert oder weite Sprünge ausführt. Beim DS bedrängen Euch bis zu fünf Konkurrenten, außerdem wurden mehr Wettbewerbstypen in die Karriere eingebunden. So flitzt Ihr mal im Stadionrund rempelnd durch die Gegend, um danach eine Etappe gegen die Zeit zu fahren oder bei einem Torslalom keine Durchfahrt auszulassen. Exklusiv auf Nintendos Handheld könnt Ihr außerdem eigene Kurse in einem Editor basteln. Mehrspieler-Rennen erlauben wiederum beide Taschenspieler, hier kämpfen bis zu vier menschliche Teilnehmer um den Sieg. *us*



PSP Die Herausforderungen gerieten spannungsarm und fade.



PSP Extrawurst für PSP-Fahrer: Der Veranstaltungsort Island mit verschneiten Kursen ist nur auf dem Sony-Handheld zu finden.



Ulrich Steppberger 5 von 10

"Die PSP bekommt einen Spar-Raser ab"

Ich bin erschreckt, wie hingeschludert die Fassung für Sonys Handheld wirkt. Insbesondere in Anbetracht der Entwickler, denn Sumo Digital hat mit u.a. "Sega Rally" und "DTM Race Driver 3 Challenge" bewiesen, dass sie die PSP beherrschen. "Dirt 2" sieht dagegen deutlich schwächer aus, zu karger Streckenoptik gesellen sich regelmäßige Ruckler. Abgesehen davon enttäuscht auch die Ausstattung: Kaum Abwechslung in den Renntypen, Computergegner, die sich selten intelligent anstellen, und einfallslose Kurse geben ein schwaches Bild ab. Wenigstens die Steuerung ist akzeptabel, aber auf der PSP gibt's massenweise bessere Raser – neue und alte.

Philip Ulc 6 von 10

"Vorteil DS – nur besser aussehen könnte es"

Mir geht es mit der DS-Version ähnlich wie Ulrich bei der PSP, allerdings fällt mein "Dirt 2" nicht so deutlich ab. Denn Firebrand, Entwickler der DS-Version, hat sich erkennbar Mühe gegeben und überzeugt mit mehr Abwechslung während der Karriere und einer nahezu ruckfreien Grafik, während wuchtige Musik aus den Lautsprechern dröhnt. Allerdings wurde diese Leistung mit kargen Umgebungen erkauft – schade, denn z.B. bei "Race Driver: Grid" gab's mehr zu sehen. Beim Streckeneditor hätte ich mir höheren Komfort gewünscht, denn die fummelige Bedienung ist mühsam. Ein gutes DS-Rennspiel, aber nicht besser als die anderen Codemasters-Rasereien.

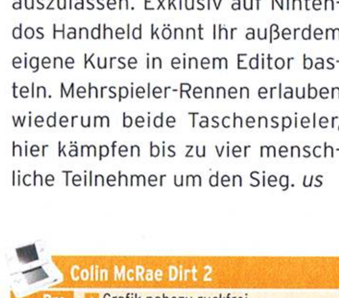
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Sumo Digital, England (PSP) Firebrand Studios (DS)
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Sega Rally** (77 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**DTM Race Driver 3: Create & Race** (83 von 100 in Ausgabe 9)



Colin McRae Dirt 2 (DS)

Pro
- Grafik nahezu ruckfrei
- feinfühlige Steuerung
- ordentlicher Editor...

Contra
- ...aber mit unhandlicher Bedienung
- wenig Abwechslung in den Rennen
- triste Umgebungsgrafik



Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Trotz flotter Optik und guter Lenkung hinkt die Offroad-Flitzerei den Asphalt-Kollegen etwas hinterher.



Colin McRae Dirt 2 (PSP)

Pro
- unterschiedliche Autoklassen
- spezielle Herausforderungen
- auch mit Winterstrecken

Contra
- Grafik ruckelt öfters und ist fade
- langweilige Karriere
- Gegner verhalten sich doof

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Lieblose Mobil-Fassung des Querfeldein-Spektakels, die technisch und spielerisch bestenfalls mittelmäßig ist.

SBK 09: Superbike World Championship

Rennspiel >> Simulation

Schon zum dritten Mal treten die Fahrer der dicksten Rennsport-Motorräder auf der PSP an. Wer die beiden Vorgänger gespielt hat, fühlt sich sofort wieder heimisch - denn bis auf die aktuellen Team- und Streckendaten hat sich nichts geändert. So flitzt Ihr wieder durch karg inszenierte Umgebungen und fahrt Einzelrennen oder Meisterschaften. Die Zweiräder lenken sich anspruchsvoll und erfordern viel Einübung - alles wie gehabt.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Black Bean
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



SBK 09: Superbike World Ch.

Multiplayer 5 von 10 – 1 bis 4 lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik 5 von 10

Sound 4 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Ordentliche Bike-Raserei, die praktisch identisch zum Vorgänger ist.

MySims Racing

Rennspiel >> Fun-Racer

Die knuffigen Männchen aus Electronic Arts' Lebenssimulationen setzen sich in flotte Vehikel und fahren Rennen. Auf der Piste erinnert das stark an "Mario Kart", jedoch ohne dessen Qualitäten zu erreichen. Dafür punktet das bunte Geschehen mit seinem Drumherum: Tunt Eure Flitzer oder erledigt im Rahmen einer harmlosen Geschichte verschiedene Aufgaben - unspektakulär, aber nett.





Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



MySims Racing

Multiplayer 6 von 10 – 1 bis 4 lokal, ein Modul für alle

Grafik 7 von 10

Sound 5 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

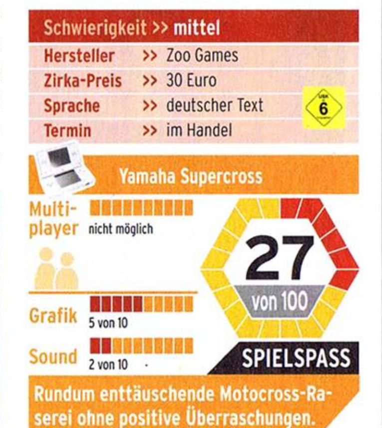
Solider "Mario Kart"-Nachahmer, der für Soloraser eine Karriere bietet.

Yamaha Supercross

Rennspiel >> Simulation

Wer mit flinken Zweirädern über Hügel flitzen will, wartet besser auf ein anderes Spiel, denn "Yamaha Motocross" ist ein lieblos zusammengeschustertes Machwerk. Am besten kommt noch die Grafik weg, die zwar detailarm und langweilig, dafür ruckfrei dargestellt wird. Eine ungünstige Kamera, doofe Gegner, nervtötender Sound und die schwammige Steuerung schrecken dagegen ab.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Zoo Games
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Yamaha Supercross

Multiplayer nicht möglich

Grafik 5 von 10

Sound 2 von 10

27 von 100 SPIELSPASS

Rundum enttäuschende Motocross-Raserei ohne positive Überraschungen.

Erkundungsteam Himmel

Pokémon Mystery Dungeon

Abenteuer >> Rollenspiel



DS Wenn die Karte die Kämpfer überlagert, wird's unübersichtlich.

Egal ob "Zeit", "Dunkelheit" (siehe Ausgabe 12) oder jetzt "Himmel", das Pokémon-Erkundungsteam besucht jedes Mal dieselbe Insel. Ihr kombiniert ein Abenteuerduo aus 19 Helden und 21 Partnern, tretet der wilden Kuddeluff-Clique bei und erledigt Missionen, die Ihr am schwarzen Brett abgreift. Diese führen Euch in diverse Kerker und Höhlen, die bei jedem Besuch per Zufall generiert werden - es gilt, räuberische Pokémon zu stellen und Items zu bergen. Neu sind lediglich diverse Handlungsszenen, Widersacher und jetzt 490 Pokémon-Typen; zudem wurde die Hilfe-Funktion verbessert. *oe*



DS Eingeschränkte Sicht: Je nach Terrain ist Vorsicht geboten.



Oliver Ehrle 6 von 10

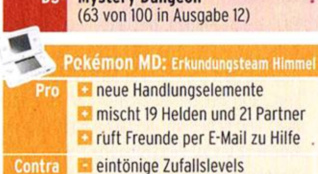
„Kein Nachfolger, sondern ein Update"

Selbst auf den dritten Blick gleicht "Himmel" seinen Vorgängern wie ein Ei dem anderen. Nur wahren Kennern werden die neuen Pokémon-Typen und die minimalen Verbesserungen ins Auge stechen - Ablauf und Handhabung haben sich nicht geändert. Da fallen die alten Mängel umso mehr auf: Wieso lässt sich die Automap nicht auf den oberen Bildschirm legen? Dieser zeigt in Kerkern die zehn Funktionen der Tastenbelegung an. Das ist reine Platzverschwendung, während sich unten Grafik, diverse Textanzeigen und die Karte überlagern.



Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Chunsoft, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Alternativen	
PSP	Tales of Eternia (82 von 100 in Ausgabe 2)
DS	Mystery Dungeon (63 von 100 in Ausgabe 12)



Pokémon MD: Erkundungsteam Himmel

Pro
- neue Handlungselemente
- mischt 19 Helden und 21 Partner
- ruft Freunde per E-Mail zu Hilfe

Contra
- eintönige Zufallslevels
- nur zwei Missionstypen
- keine Rätsel oder Minispiele



Multiplayer nicht möglich

Grafik 4 von 10

Sound 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Und nochmal von vorn: dezent überarbeitetes Kerkerabenteuer mit Zufallslevels und variablem Heldenduo.





DS Bowser hat Würmer! Gottlob sind die Klempner-Brüder zur Stelle und kurieren den Koopa-König mit einer Feuerblumen-Spezialattacke.



DS Dieser ulkige Block-Kopf sieht ein bisschen aus wie Spongebob und steht Bowser nach diesem Kampf als Item-Verkäufer zur Seite.

Abenteuer Bowser

Mario & Luigi

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



Mit einer buchstäblichen Frischzellenkur an Ideen schaffen es die Entwickler von Alphadream, das prächtige Spielkonzept von "Mario & Luigi: Partners in Time" rundzuerneuern. Die geheimnisvolle Krankheit 'Metabowlie', verursacht durch die giftigen Metabowisten des Schurken Krankfried (siehe Kasten), bläht die Bewohner des Pilzkönigreiches zu kugelrunder Riesendimension auf. Damit nicht genug: Von Krankfried überlistet, verschluckt Punk-Kröte Bowser den Hofstaat des Schlosses von Prinzessin Peach, inklusive der zur Rettung herbeigeeilten Mario und Luigi. Nicht deren Baby-Ausgaben bevölkern in "Abenteuer Bowser" deshalb den oberen DS-Bildschirm, sondern der Koopa-König, in dessen 2D-Innereien sich die beiden Klempnerbrüder durch Bio-Röhren, Feuerdrüsen und Speck-Kammern spenglern.

Bowser von Innen

Nach bewährtem Grundprinzip stehen die A- und B-Taste für Marios bzw. Luigis Aktionen. Je nach aktivierter Fähigkeit hüpfen oder hämmern sich die beiden durch reinrassige Jump'n'Run-Dungeons in Bowsers Eingeweiden, während dieser auf dem oberen Schirm das isometrische Pilzkönigreich unsicher macht. In fließend animierter Cartoon-Optik lernt Ihr dabei die Zusammenhänge im Inneren des rothaarigen Grobians kennen. Säuft er beispielsweise Wasser, werden bestimmte Bereiche eines Dungeon-Abschnitts zugänglich, hat er Bauchweh oder benötigt einen Adrenalinschub, betätigen sich Mario und Luigi per Minispiel

Max Wildgruber
9 von 10

"Bowsers Darmspiegelung ist ein Meisterwerk"

Es ist erstaunlich, mit welchem Gewitter von Geistesblitzen das Entwickler-Team Alphadream die Mario-RPGs stetig verbessert. Von der detailreichen Cartoon-Optik über den genial ins Deutsche übertragenen Wortwitz bis zu den wunderbar vertrackten Dungeons, die die Handlung auf beiden Bildschirmen sinnvoll verknüpfen, darf ich mich hier ständig nur freuen. Motivation ohne Ende verströmt zudem der rasante Kampfmodus: Hier muss ich zwar nicht unbedingt jeden Tastendruck perfekt timen, um zu gewinnen, aber ich will! Denn das Spiel belohnt mich mit coolen bzw. witzigen Effekten, Erfahrungspunkt-Boni oder seltenen Gegenständen. So kommt in der Verpackung eines zuckersüßen Cartoon-Rollenspiels ein tolldreistes Schwergewicht daher – die bisherige Krönung der Klempner-RPGs.

Philip Ulc
9 von 10

"Dass ein Rollenspiel so dynamisch sein kann..."

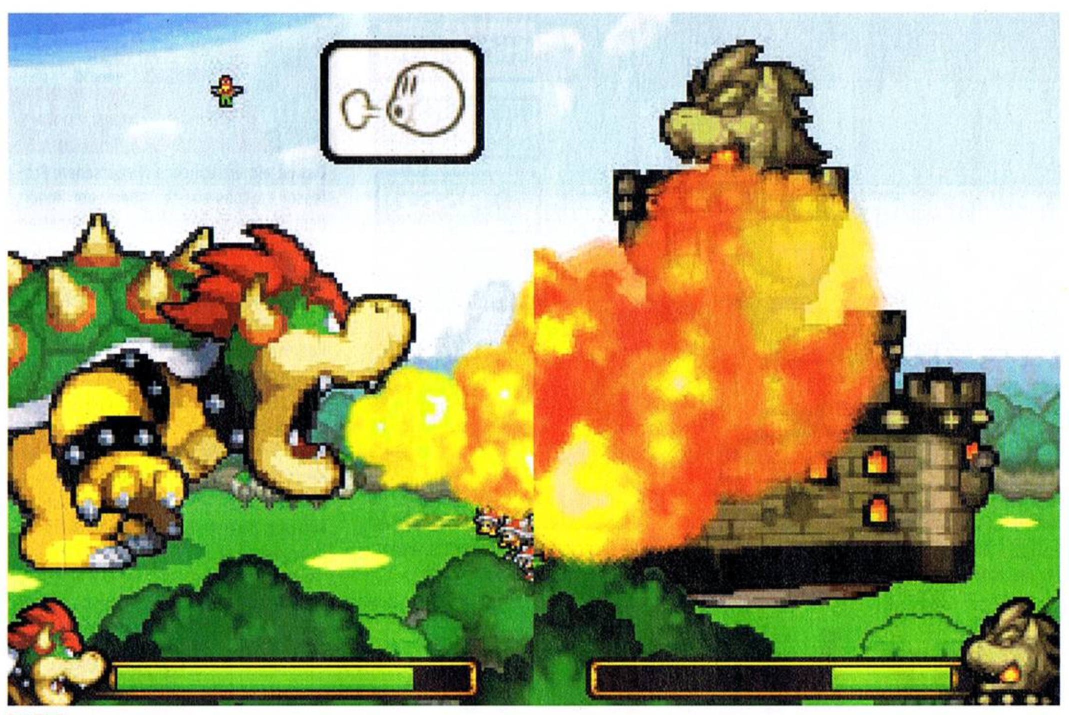
...hätte ich nicht gedacht. Damit meine ich nicht nur die actionreichen Kämpfe mit ihren Jump'n'Run-Einlagen, die kenne und liebe ich schon seit dem ersten Mario-RPG. Es sind vor allem die unzähligen Minispiele und kurzen Action-Sequenzen, die mich an "Abenteuer Bowser" so begeistern. Von einer "Tetris"-Parodie mit Möhrenstückchen, die Mario und Luigi per Stylus-Tipper verdauen müssen, über rhythmisches Nerventennis mit den Doppelhämmern, bis hin zu einer waschechten Shooter-Sequenz auf dem Adrenalinfluss verballern die Entwickler in zwei Stunden Spielzeit mehr Ideen, als andere in einem ganzen Spiel präsentieren. Nicht zu vergessen: ein Extralob für die humorigen Sprüche in den Dialogen. Mein Favorit: das Wiggler-Motto "Du pflückst es, du verdrückst es." Mahlzeit!



DS Treffen die Brüder unten die Nervenimpulse, zieht Bowser die Möhre raus.



DS Hört Bowser auf zu saufen, sinkt der Wasserspiegel im Magen-Dungeon.



DS Kampf der Titanen: Auf den um 90 Grad gedrehten Doppelschirmen liefert sich Bowser ein Beat'em-Up-Gefecht gegen seine von Krankfried eroberte Festung. Puster ins Mikrophon aktivieren den Feueratem, Stylus-Streiche lassen die Fäuste sprechen.

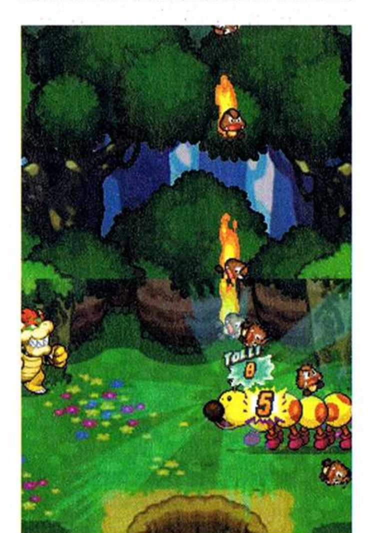
als Verdauungshelfer bzw. Muskelschmalz-Lieferanten. Ist Bowsers Feuerdrüse durch ihre Hilfe erst einmal vom Befall durch inhalierte Parasiten befreit, brennt er sich per Y-Taste sogar durch dickste Bäume. Ein beherzter Druck auf den X-Knopf aktiviert seinen gefürchteten Fausthieb und zerbröselt Felshindernisse sowie Krankfrieds Schergen.

Jump'n'Run(denkampf)

Kommt es auf einem der beiden Displays zum Feindkontakt, schaltet das Spiel in den actionreichen Rundenkampf-Modus, in dem sämtliche Menübefehle mittels getimtem Knopfdruck ausgeführt werden. Ob Sprungakrobatik, Hammerhiebe, Mario und Luigis Feuerblumen-Spezialattacke oder Bowsers Nahkampftechniken und Schergen-Angriffe mit Goombas oder Bob-Ombs – stets entscheidet Euer Tastengeschick, ob Offensiv- oder Defensiv-Manöver glücken oder in die Latzhose gehen.

Dank endlosem Ideenreichtum kitzeln die Entwickler aus dieser Spielmechanik stets neue, fordernde Situationen und überraschende Augenblicke heraus. Mal findet Ihr Euch in einem Käfig-Match gegen Krankfrieds Kampfsau Metaboss auf einer Bühne wieder und bringt in einer Anspielung auf "Paper Mario: Die Legende vom Äonentor" (erschienen für Gamecube) das Publikum zum Toben. Dann wieder finden Mario und Luigi den Weg durch Bowsers labyrinthischen Magen leichter, wenn sie ein witziges Hämoglobin-Quiz lösen. Wenn es den Schnurrbart-Boys gar gelingt, Bowser in einem flotten Vertikal-Shooter einen Adrenalin-Schub zu verpassen, wächst dieser zu ungeahnter Größe an und kämpft auf den um 90-Grad gedrehten Doppelschirmen per Touchscreen-Befehlen und Mikrofon-Pustern.

Auch für RPG-Puristen findet sich manch motivierendes Bonbon in Bowsers Innenwelt. So dürft Ihr neuerdings Orden an die Brust der beiden Brüder heften, um z.B. bei gelungenen Attacken einen kleinen Heil-Zauberspruch loszulassen. Tief im Inneren der königlichen Gedärme findet Ihr einen lärmenden Jahrmarkt, auf dem Ihr bei fordernden Minispielen Preise gewinnt. Wenig später sind Mario und Luigi wieder frei, doch das Abenteuer geht weiter. Nun erkundet Ihr Areale der Oberwelt, die Euch vorher mit Bowsers massigem Körper nicht zugänglich waren, und die witzigste Interpretation des Pilzkönigreiches besuchen, die jemals auf dem DS zu sehen war! *mw*



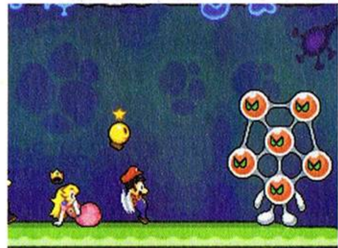
DS Bei der Goomba-Spezialattacke hagelt es brennende Killerpilze.

Krankfried >> Ein Irrwisch mit Tradition

Bösewicht Krankfried ist Fans mobiler Mario-Rollenspiele kein Unbekannter. Bereits 2003 tauchte der dauergrinsende Brillenbengel in "Mario & Luigi: Superstar Saga" für den GBA als Gehilfe der Oberschurkin Lugmilla auf. Im ersten DS-Teil "Partners in Time" versteckte er sich in der Kanalisation und verkaufte den Baby-Brüdern wertvolle Broschen. Schon damals gab er seinen Wunsch preis, sich an 'Rot' und 'Grün' zu rächen.











DS Ob Wortwitz oder cartooneske Szenen: Abenteuer Bowser gehört zu den witzigsten DS-Spielen!



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Alphadream, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Mario & Luigi: Partners in Time (91 von 100 in Ausgabe 3)

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser

Pro
- ständige Abwechslung
- dynamisches Action-Kampfsystem
- brüllend komische Dialoge
- liebevolle 2D-Animationen

Contra
- anfangs lineare Dungeons
- kaum Wiederspielwert



Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 9 von 10

Sound: 8 von 10

93 von 100 SPIELSPASS

Irrwitziges Cartoon-RPG mit andauernden Überraschungen, motivierenden Actionkämpfen und viel Humor.





DS Praktisch: Oben zeigt Euch eine Karte, wo Ihr gerade seid.



DS Süßes 'Turm von Hanoi'-Problem: Wie kommen die Pfannkuchen nach rechts, wenn Ihr nur eine Scheibe bewegen könnt und keine größere auf einer kleineren liegen darf?



Ulrich Steppberger

9 von 10

"Bewährte Rätselkost mit Feinkorrekturen – lecker"

Das ist ein erfreuliches Wiedersehen: Professor Laytons zweites Abenteuer ähnelt dem Vorgänger in nahezu allen Facetten – doch das ist ausgesprochen positiv! Die kluge Mischung aus allerhand Kopfnüssen und traditionellem Point & Click-Adventure funktioniert wie geschmiert, die neue Rahmenhandlung mit mehr Schauplätzen ist ebenfalls wieder spannend. Die Präsentation fällt dank mehr Filmschnipseln und Sprachausgabe noch etwas hochklassiker aus. Bei den Rätseln sind mir mit Ausnahme eines fiesen Schachproblems keine Ausrutscher aufgefallen, die für Frust sorgen könnten. Diesen alten Bekannten treffe ich liebend gern erneut.

Professor Layton und die Schatulle der Pandora



Abenteuer >> Knobelspiel-Adventure

Der Rätselliebhaber Professor Layton kommt nicht zur Ruhe. Zusammen mit seinem Assistenten Luke besuchte er letztes Jahr "das geheimnisvolle Dorf", diesmal muss er herausfinden, was es mit "der Schatulle der Pandora" auf sich hat. Die mysteriöse Kiste soll jedem, der sie öffnet, den Tod bringen – genau das scheint einem alten Bekannten passiert zu sein. Am Ort des schrecklichen Geschehens ist von der Schatulle keine Spur zu sehen, nur ein Zugticket liegt herum. Ehrensache, dass das detektivische Duo die Fahrt antritt, um das neue Rätsel zu lösen.

Wie beim Vorgänger reist Ihr in Point & Click-Manier durch die Welt. Tippt mit dem Stylus auf Standbilder, um Abzweigungen zu nehmen, Gegenstände zu untersuchen oder mit anderen Menschen zu reden. Die Unterhaltungen sind der Kernpunkt der Ermittlungen: Fast jeder Gesprächspartner hat einen Hinweis parat, den er nur rausrückt, wenn Ihr ein Rätsel löst. 150 dieser Kopfnüsse warten auf Euch und decken das ganze Spektrum ab – von mathematischen Gleichungen, optischen Täuschungen, verkappten Scherzfragen und Schiebespielchen bis zu Schachproblemen. Weil die Rücknahme eines einzelnen Zugs nicht möglich ist, solltet Ihr Eure Lösungen vorher gut überdenken – als Hilfe könnt Ihr jederzeit eine Art Schmierpapier über die Aufgabe legen und dort Notizen niederschreiben. Kommt Ihr gar nicht weiter, kauft Ihr mit gefundenen Münzen Lösungstipps, allerdings maximal drei pro Rätsel.

Neben Hinweisen zur Aufklärung der Pandora-Geheimnisse erhaltet Ihr gelegentlich Gegenstände, die für eine Reihe Minispiele eingesetzt werden. So könnt Ihr z.B. für einen dicken Hamster einen Abspeck-Parcours gestalten, mit einer aus Bauteilen zusammengefügten Kamera Bilder schießen und darauf Unterschiede zur realen Umgebung suchen oder aus Zutaten einen bekömmlichen Tee kochen. Ist der Puzzlevorrat auf dem Modul erschöpft, winkt Nachschub via Internet, 33 weitere Kopfnüsse werden von Nintendo im Wochentakt veröffentlicht. *us*

DS Studiert stets die Anweisungen genau, um auf die Lösung zu kommen.



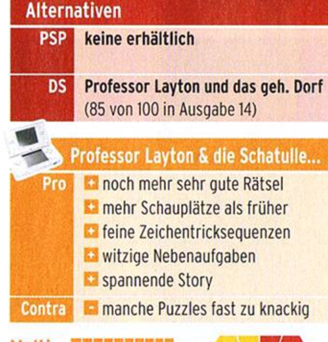
DS Per Stylus könnt Ihr Euch Hilfsmarkierungen einzeichnen.



DS Wie kommt der Müll in die Tonne? Schieberätsel sind knackig, aber fair.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Level 5, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Professor Layton und das geh. Dorf (85 von 100 in Ausgabe 14)

Professor Layton & die Schatulle...

Pro
- noch mehr sehr gute Rätsel
- mehr Schauplätze als früher
- feine Zeichentricksequenzen
- witzige Nebenaufgaben
- spannende Story

Contra
- manche Puzzles fast zu knackig



Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

86 von 100

SPIELSPASS

Tolles Point & Click-Abenteuer mit massig klugen Rätseln, das noch ein wenig besser ist als der Vorgänger.



DS Mit effektreichen Spezialattacken heizen Roxas und seine dunkel gewandeten Kumpane den Herzlosen ordentlich ein.



DS Oben wird gekämpft, auf dem unteren Screen findet Ihr eine Karte.

Thomas Nickel

7 von 10

"Wunderschönes Disney-Epos mit Rätsel-Armut"

Vorneweg eine dezente Warnung: Wer die Hintergrundgeschichte verstehen will, sollte die beiden PS2-Vorgänger kennen - ansonsten bleibt die Story ein Buch mit sieben Siegeln. Die Menüs wiederum, in denen Ihr in Echtzeit zwischen Attacken, Magie und Item-Einsatz wählt, sind schnell kapiert. Entsprechend dynamisch gehen die Kämpfe gegen die Herzlosen von der Hand. Freunde von gepflegten Rätseln kommen jedoch etwas kurz, denn der Rollenspiel-Part findet sich primär im Auflevel-System. Grandios ist die Präsentation: Toll animierte und herrlich detaillierte 3D-Figuren sowie facettenreiche Hintergründe gehen an die Grenze dessen, was man auf die DS-Displays zaubern kann. Schade nur, dass die Sprachausgabe lediglich in Englisch erklingt.

358/2 Days

Kingdom Hearts

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Blondschopf Roxas durfte bislang nur im einführenden Kapitel des PS2-Action-Adventures "Kingdom Hearts 2" aktiv werden. Der erste DS-Ableger von Square Enix' erfolgreichem Mix aus "Final Fantasy"- und Disney-Elementen überträgt ihm nun die Hauptrolle. Im Story-Prequel zu "Kingdom Hearts 2" dreht sich alles um Roxas' Zeit bei der sinistren Organisation XIII. Gemeinsam mit seinen Freunden Axel und Xion führt Roxas Mission um Mission für den mysteriösen Chef der Gruppierung aus. Diese erfordern meist das Verdreschen unzähliger Herzloser, aber auch das Sammeln von Herzen steht auf dem Plan.

Grafisch und spielerisch bleibt das DS-Abenteuer überraschend nah am opulenten PS2-Spiel: Anstatt wie in der "Chain of Memories"-Episode für den Game Boy Advance auf Sprites und ein neues Spielkonzept zu setzen, knechtet Square Enix die DS-Hardware so lange, bis sie überzeugende Reproduktionen der Polygonwelten der PS2-Fassungen ausspuckt. Den Überblick in der 3D-Umgebung behaltet Ihr dank der Kamera, die Ihr entweder per Schultertaste hinter Roxas zentriert oder via Stylus frei im Raum schwenkt. Alle weiteren Eingaben erledigt Ihr mit Richtungstasten und Buttons. Über das typische "Kingdom Hearts"-Befehlsmenü kontrolliert Ihr die actionreichen Kämpfe und wechselt flott zwischen Nahkampfattacken, Gegenständen und Magie-Einsatz.

Durch seine knackig-kurzen Missionen ist "Kingdom Hearts 358/2 Days" besonders für flotte Sessions unterwegs geeignet. In der Basis der Organisation speichert Roxas seinen Spielstand und verwaltet in aufgeräumten Menüs Fähigkeiten und Inventar. An prominenten Disney-Schauplätzen wie dem Nimmerland, Agrabah oder Twilight Town geht es dann ans Eingemachte. Hier geben sich die Stars die Klinke in die Hand: Captain Hook, das Biest oder der fliegende Teppich aus "Aladdin" sind nur ein paar der Charaktere, die Ihr auf Eurer Reise trefft.

Neben dem Storymodus erwarten kampflustige Spieler Missionen ohne Handlung: Dort zieht Ihr nicht nur gemeinsam mit bis zu drei weiteren Mitspielern los, Ihr habt auch die Wahl, mit welchem der schwarz berockten Jünglinge der Organisation XIII Ihr Euch ins Abenteuer stürzen wollt. *tn*



DS Die detaillierten Charaktermodelle überzeugen auf der ganzen Linie.



DS Im piratenverseuchten Nimmerland legt Ihr Euch auch in der Luft mit vielen schön designten Gegnern an – dem übersichtlichen Kampfmenü sei Dank.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Hand, Japan
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen



PSP	**Crisis Core: Final Fantasy 7** 86 von 100 in Ausgabe 12
DS	**Final Fantasy 4** 86 von 100 in Ausgabe 13

Kingdom Hearts: 358/2 Days



Pro
- fantastische Präsentation
- zahlreiche Missionen
- reibungsloser Spielverlauf

Contra
- keine deutsche Sprachausgabe
- Kamera nicht immer optimal
- Kenntnis der Vorgänger ist Pflicht

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 9 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Audiovisuell eindrucksvolles Abenteuer mit vielen Disney-Stars, das Serieneinsteiger überfordert.



Im Testlabor:

- 6 Flachbildfernseher von Toshiba, Panasonic, Philips, Sharp, Sony und Loewe
- 2 AV-Receiver von Harman/Kardon und Onkyo
- 1 Boxenset von Teufel
- 6 Blu-ray-Player von JVC, LG, Onkyo, Pioneer, Sony und Yamaha

+DIE NEUE PS3 SLIM IM TEST

www.audiovision.de

The Aftermath
Obscure

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Im Team schaffen wir alles: Immer wieder meistern wir mit unserem Helden-Duo Herausforderungen, hier retten wir per Zielaufschaltung unseren Kumpel Kenny.

Mit mehr als einem Jahr Verspätung erreicht die zweite "Obscure"-Episode für die PS2 die portable Playstation. Kapitelweise steuert Ihr einen von sechs Teenagern und ergründet das Geheimnis, weshalb bizarre Monster Euren College-Campus heimsuchen. Stets seid Ihr dabei zu zweit unterwegs und wechselt auf Knopfdruck, wobei die Charaktere nur anfangs festgelegt sind. Im weiteren Verlauf trifft sich die Teenie-Truppe immer wieder und Ihr dürft Eure Favoriten wählen. Angesichts teils anspruchsvoller Rätsel und Aufgaben ist die kluge Wahl des Helden Pflicht, da jeder Jugendliche über eine spezielle Stärke verfügt. Ob Schlösserknacken, Klettern oder Codes dechiffrieren – nur mit dem richtigen Team kommt Ihr voran. Optional schnappt Ihr Euch einen menschlichen Mitspieler, der stets ins Abenteuer einsteigen kann.

Herbe Schockmomente sind selten, die Atmosphäre stimmt dank der morbiden Düsterpassagen und der musikalischen Untermalung dennoch. Unspektakulär sind hingegen klischeebeladene Charaktere und die Story. *mh*



PSP Blutige Finsternis und bizarre Kreaturen sind an der Tagesordnung.



Michael Herde 8 von 10

"Besser gruselt es sich zu zweit"

Am meisten fesselt mich der unheimliche Musikmix aus Chören, Streichern und E-Gitarre sowie die detaillierte Grafik samt atmosphärischem Grießelfilter. Spielerisch sucht "Obscure" nur dank des tollen Koop-Modus seinesgleichen, ansonsten ist weitgehend Standardkost geboten. Erkundet typische Schauplätze, wie man sie aus etlichen Teenie-Horrorfilmen kennt, kämpft elegant gegen eklige Monster und löst viele Knobel- und Geschicklichkeitsaufgaben, die meist Eure individuellen Charakterfähigkeiten erfordern. Leider sind Story und Akteure ziemlich einfallslos.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Hydravision, NL
Hersteller	>> Playlogic
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Silent Hill Origins** (80 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**Dementium: Die Anstalt** (78 von 100 in Ausgabe 14)



Obscure: The Aftermath

Pro
- hervorragende Grafik
- exzellenter Soundtrack
- Koop-Modus
- vielfältige Rätsel

Contra
- klischeehafte Story
- miese (englische) Sprecher

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2: lokal, eine Disk pro Spieler

Grafik: 9 von 10

Sound: 9 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Survival-Horror mit innovativem Koop-Modus und sensationeller Musik, der zu sehr auf Genre-Klischees setzt.

MySims Agents

Abenteuer >> Action-Adventure

In Simhausen treibt ein Dieb sein Unwesen, der sich geheimnisvolle Artefakte unter den Nagel reißen will: Zum Glück habt Ihr gerade ein Agentenbüro eröffnet, das sich des Falls annimmt. Ihr beginnt mit einem selbst erstellten Schnüffler, der an der Seite weiterer Ermittler an den Schauplätzen der Stadt Indizien sammelt. Die verzwickte Handlung führt Euch mit reichlich Humor von der Innenstadt bis in unterirdische Labyrinthe. Um dem Verbrechen auf die Spur zu kommen, müsst Ihr Euch mit den vielen Passanten anfreunden, Hinweisen auf den Grund gehen und dazu das vielseitige Agentenwerkzeug benutzen. So kommen etwa Kamera, Radar und Handy zum Einsatz.



DS Was ist jetzt los? Besucht die Bewohner zu verschiedenen Tageszeiten.

In zehn Minispielen werden sowohl Geschick als auch Kombinationsgabe abverlangt: Ihr sortiert Edelsteine, geht surfen und beschattet Gäste im Restaurant – für das Labyrinth-Rennen darf man sogar eigene Levels entwerfen. Außerdem übt Ihr Euch als Designer; Ihr gestaltet ein eigenes Haus und die Klamotten Eures Agenten mit dem Stylus. Mittels Extraktor und Syntheremaschine lassen sich allerlei neue Objekte und Muster herstellen, schenkt sie Freunden!



DS In der Einsatzzentrale treffen sich die Agenten zur Einsatzbesprechung.



Oliver Ehrle 6 von 10

"Detektive leben langweilig"

Im Vergleich zum großen Wii-Bruder sind die Ermittlungen auf dem DS recht simpel: Man spielt die Aufgaben mehr nach, als dass man selbst auf des Rätsels Lösung kommt – den Grips strengt Ihr nur selten an. Auch die putzigen Minispiele sind zwar nett arrangiert, aber alles andere als einfallsreich; Angeln und Steine sortieren muss man schließlich in fast jeder Minispielsammlung – und davon gibt's ja einige. Noch ein Tipp: Spielt mit dem Stylus, denn die Tastensteuerung ist hakelig.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Sims Studio, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	MySims Kingdoms (86 von 100 in Ausgabe 14)

MySims Agents

Pro	+ organisiert ein Agentenbüro + entwickelbare Sims-Stadt + witzig präsentierte Handlung
Contra	– zu wenig Denksportaufgaben – altbekannte Minispiele – mit Steuerkreuz zu störrisch

Multiplayer	5 von 10
1 bis 4	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

00-Sim im Einsatz: witziges, aber anspruchsloses Agentenabenteuer mit zehn altbackenesn Minispielen.





Ausgewogen ernähren – über 200 leckere und leichte Rezepte aus der BRIGITTE Diät



Bewegen und fit werden – über 80 Übungen – von Yoga bis zum Problemzonentraining



Körper & Seele in Einklang bringen – finden Sie Ihren individuellen Rhythmus und Ihr persönliches Wohlbefinden

NINTENDO DS
Brigitte ErnährungsCoach
Abnehmen ohne Kalorienzählen
Ausgewogen ernähren
Bewegen und fit werden
Körper & Seele in Einklang bringen
INFO Programm gemäß § 14 JuSchG registriert: www.usk.de
3 www.pegi.info
HMH INTERACTIVE
LICENSED BY Nintendo



Ab 28. Dezember 2009 im Handel erhältlich!



Brigitte ErnährungsCoach © 2009 HMH Interactive © 2009 by Gruner + Jahr AG & Co KG, Druck- und Verlagshaus; Verlagsgruppe BRIGITTE, 20444 Hamburg



PSP Kommt doch, wenn Ihr Euch traut! Bei vier Sternen auf der Fahndungsskala fahren die Ordnungshüter schnell größere Kaliber auf – wohl dem, der sich mit einem mächtigen Maschinengewehr gerüstet hat.



PSP Nintendo-Ganoven profitieren vom größeren Radar auf dem unteren Bildschirm sowie dem handlicheren PDA.

MOBILE GAMER BEST BUY PLATIN AWARD

Chinatown Wars

Grand Theft Auto

Abenteuer >> Action-Adventure

"Grand Theft Auto" ist die gegenwärtig erfolgreichste Videospielserie der Welt. Von neuen Heimkonsolen-Episoden werden Stückzahlen im zweistelligen Millionenbereich verkauft, auch die beiden PSP-Teile gehören zu den Bestsellern im Sortiment. Deshalb waren die Erwartungen groß, als Take 2 mit "Chinatown Wars" das DS-Debüt ankündigte. Das erschien im März 2009 und überzeugte spielerisch, blieb aber kommerziell deutlich hinter den Erwartungen zurück. Ob für diesen Fall bereits Pläne in den Schubladen des Herstellers lagen oder erst nach dem Verkaufsdesaster die vorher nie erwähnte PSP-Umsetzung in Angrff genommen wurde, darüber mag sich niemand öffentlich äußern. Tatsache ist jedoch, dass seit Ende Oktober auch eine Fassung für das Sony-Handheld erhältlich ist, die sich kaum vom DS-Original unterscheidet.

Aber zuerst ein allgemeiner Blick auf "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" – für alle Handheld-Besitzer, die es noch nicht kennen. Ihr schlüpft in die Rolle des Triaden-Mitglieds Huang Lee, der ein Erbstück nach Amerika bringen soll, um den Status seines Familienclans aufzuwerten. Dummerweise wird er bei der Ankunft überfallen, das Schwert geklaut und er als vermeintlich tot zurückgelassen. Weil Ihr aber überlebt, ist es nun Eure Aufgabe, den Schaden zu beheben und Euch im komplizierten Geflecht der Triaden-Szene zurechtzufinden. Als Schauplatz dient Liberty City, ein virtuelles Abbild von New York, das bereits im vierten Heimkonsolen-Teil verwendet wurde. Auf Modul bzw. UMD fehlt nur der Nachbarort, ansonsten wurden alle Stadtteile übernommen.

Ganoven unterwegs

Durch diese marschiert Ihr entweder zu Fuß oder Ihr klaut Euch ein Auto, um potenzielle Auftraggeber zu treffen. Ein praktischer Radar sowie eine virtuelle Navigationsanzeige erleichtern Euch die Orientierung, zu sorglos solltet Ihr aber nicht loslegen: Macht Ihr die Polizei auf Euch aufmerksam (was bei Euren kriminellen Aktionen schnell passiert), nehmen die Gesetzeshüter die Verfolgung auf. Anders als bei bisherigen "GTA"-Episoden

Ulrich Steppberger
10 von 10
"Huang Lee ist mein Handheld-Held"

Als ich das erste Mal auf dem DS "Chinatown Wars" anspielen konnte, war ich begeistert: Die Mischung aus dem modernen "GTA 4"-Spielkonzept und der sichtlich von den PSone-Anfangszeiten inspirierten Vogelperspektiven-Grafik funktioniert erstklassig. Das gilt auch für das fertige Spiel, an dem ich fast nichts auszusetzen habe und das die Möglichkeiten des Nintendo-Handhelds prima nutzt: Die Cartoon-Optik der Story-Sequenzen hat viel Charme, die Stadt fühlt sich lebendig an und die Stylus-Bedienung der Mini-Einlagen klappt problemlos. Auch PSP-Besitzer sollten das Ganoven-Abenteuer nicht verschmähen, nur weil es nicht so prächtig aussieht wie die beiden Vorgänger: Sie bekommen eine fast ideal angepasste Umsetzung, die genauso viel Spaß macht wie das DS-Original.

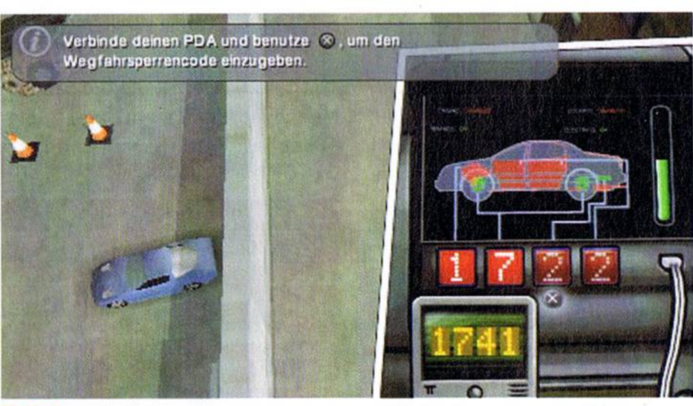


Philip Ulc
9 von 10
"Das mobile Liberty City ist einen Ausflug wert"

"Chinatown Wars" ist mein erstes Handheld-"GTA", deshalb bin ich nicht durch die Kenntnis der bisherigen PSP-Episoden 'vorbelastet'. Was Rockstar alles auf das Modul bzw. die UMD gepackt hat, ist faszinierend: Die riesige Metropole, die zahllosen Interaktionsmöglichkeiten auch jenseits der Story – das fesselt mich. Der Miniaturcharakter durch die entferntere Ansicht gefällt mir ausgesprochen gut, auf der PSP springen die liebevollen Details noch mehr ins Auge. Allerdings gerieten einige Aspekte der Steuerung wie das PDA-System mangels Touchscreen etwas fummeliger, kleine Macken der DS-Fassung wie die teils zickige Zielerfassung blieben erhalten. Doch damit lässt es sich leben, zumal Ihr im Ausgleich mehr Missionen und Musik bekommt – so macht virtuelles Verbrechen Freude.



PSP Tag- und Nachtwechsel gibt's auch im Handheld-Liberty-City. Die aufgemotzten Lichteffekte der PSP kommen zu später Stunde noch besser zur Geltung.



PSP Für Sony-Gangster werden Mini-Einlagen wie das Knacken von Wegfahrsperren per Splitscreen eingeblendet und mit Tasten oder Analogscheiben-Drehung bedient.



PSP Der einfachste Weg, schnell an Geld zu kommen, ist der Drogenhandel: Wer Angebot und Nachfrage bei den Dealern studiert, wird im Handumdrehen reich.

werdet Ihr sie nicht einfach durch Flucht los, sondern müsst ihre Vehikel in Unfälle treiben, bis Euer Fahndungsstatus sinkt. Neben der umfangreichen Haupthandlung könnt Ihr allerlei Nebenbeschäftigungen nachgehen: Transportiert Fahrgäste mit einem Taxi, kapert einen Feuerwehrwagen und löscht Brände, liefert chinesisches Essen aus oder nehmt an Straßenrennen teil. Wer sein Kapital mehren will, steigt ins Drogengeschäft ein und klappert die Dealer der Stadt auf der Suche nach günstigen Angeboten ab - Hinweise dazu sowie viele andere Informationen bekommt Ihr auf Euer Allround-PDA geschickt, mit dem Ihr auch Kontakte verwaltet, das GPS aktiviert oder per E-Mail Waffen ordert.







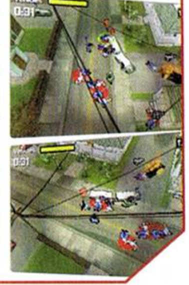
DS Egal ob beim Auffüllen von Molotow-Cocktails, dem Benutzen von Los-Rubbelkarten oder dem Tattoo-Stechen (von links): Auf dem DS zeigt Ihr Euer Allround-Können bei solch kleinen Aufgaben per geschicktem Stylus-Einsatz.

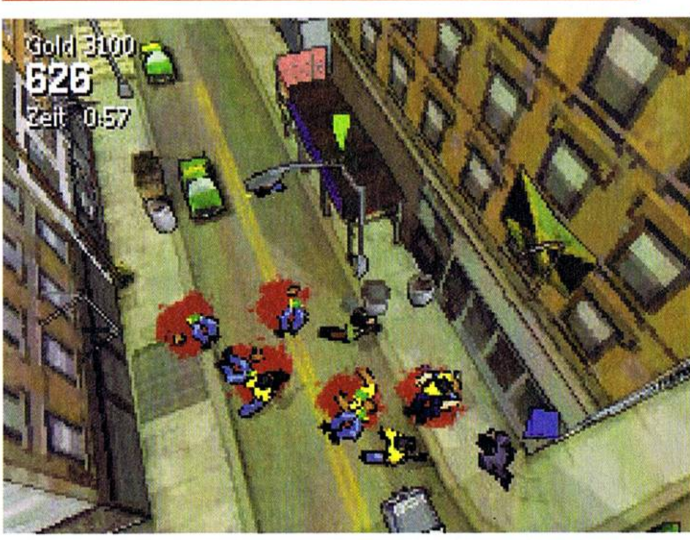
PSP vs. DS

Regelmäßig wird Euer Ganovenleben mit kleinen Minispiel-Einlagen aufgelockert. Kauft Euch Glückslose und rubbelt deren Felder frei, knackt parkende Autos, tätowiert harte Kerle oder setzt Waffen zusammen. Hier offenbaren sich die größten Unterschiede zwischen PSP und DS: Beim Nintendo-Handheld werden solche Tätigkeiten mit dem Stylus auf dem Touchscreen ausgeführt, das normale Geschehen kontrolliert Ihr klassisch mit Steuerkreuz und Buttons. In der Sony-Variante haben die Entwickler die Aktionen auf Tasten und vor allem die Analogscheibe gelegt, was überwiegend ordentlich klappt, einige Aufgaben aber simpler bzw. komplizierter macht. Ansonsten bleibt vieles gleich, insbesondere die grafische Präsentation aus einer Fast-Vogelperspektive wurde nicht geändert, auf der PSP fallen Auflösung und Effekte wie die Beleuchtung natürlich detaillierter aus. Ansonsten erfreuen sich Sony-Ganoven an einigen neuen Missionen, die ein unverbrauchter Kontakt anbietet, sowie an mehr Musik - sechs zusätzliche Radiosender spielen rund 100 Minuten frisches Material. *us*

Gemeinsame Gangster >> Die Mehrspieler-Modi

Auf beiden Handhelds müsst Ihr nicht ausschließlich alleine Liberty City unsicher machen, auch mit einem Freund bzw. Rivalen könnt Ihr loslegen. Im lokalen Netzwerk stehen einige Spielmodi zur Wahl, die Ihr als Solo-Ganove entweder nicht oder nur selten erlebt: So tretet Ihr gegeneinander bei Autorennen an (die im normalen Abenteuer kaum aufzuspüren sind), geht auf einen Beutezug und schnappt dem anderen das Geld weg oder legt Euch gegenseitig um. Kooperatives Arbeiten ist dagegen bei der Basisverteidigung gefragt, um die Computer-Angreifer abzuwehren. Aber Vorsicht: Um danach wieder ins Solo-Abenteuer zu kommen, müsst Ihr zwingend einen Spielstand laden - ein etwas holpriger Übergang.





DS Trotz latent niedlicher Grafik geht es bei "Chinatown Wars" durchaus rabiat zur Sache: Bei dieser Amok-Minimission sollt Ihr möglichst viele Gangmitglieder auslöschen.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Rockstar Leeds, England
Hersteller	>> Take 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**GTA: Vice City Stories** (92 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**keine erhältlich**

GTA: Chinatown Wars (PSP)

Pro
- grafisch gegenüber DS aufpoliert
- Stylus-Elemente gut adaptiert
- zusätzliche Musik und Missionen
- Drogenhandel-Einlagen gelungen

Contra
- einige Bedienelemente etwas sperrig
- unspektakuläre Inszenierung



Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Fesselndes Gangster-Epos, dem man seine DS-Herkunft ansieht; die Serienstärken beibehält es aber bei.



GTA: Chinatown Wars (DS)

Pro
- Fast-Vogelperspektive sieht toll aus
- Stadt wirkt absolut lebendig
- gute Story, viele Nebenaufgaben
- gelungene Stylus-Miniaufgaben

Contra
- Zielerfassung etwas zickig
- Polizei fast zu präsent



Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Ungemein packendes Ganoven-Abenteuer aus ungewohnter Perspektive, das den 'Voll-3D'-Brüdern nicht nachsteht.

Mini Ninjas

Abenteuer >> Action-Adventure



DS Manchmal ist Teamwork angesagt: Während Euer dicker Ninja-Kumpel einen erschöpften Kollegen in Sicherheit bringt, wehrt Ihr die Angreifer ab.

Aufregung im Ninjaland: Ein böser Kriegsherr verwandelt harmlose Tiere in eine Armee und hat die meisten Beschützer gefangen. Deshalb zieht Ihr los, um Eure Freunde zu retten und das Reich zu befreien. Meist wuselt Ihr mit Mini-Ninja Hiro durch die Welt und erfüllt Aufgaben, die Euch befreundete Anwohner stellen. Das reicht von kleinen Gefälligkeiten bis zum Eindringen in die Schlösser der Obermotze. Der kleine Held haut mit seinem Schwert die Standard-Feindestruppen um, für Spezialeinsätze benötigt Ihr Unterstützung. Per Daumendruck wechselt Ihr zu Futo (gut gegen dicke Brocken) und anderen Ninjas, die sich im Lauf des Abenteuers zu Euch gesellen. Außerdem aktiviert Ihr auf dem unteren Bildschirm Zaubersprüche und Hilfsmittel wie Rauchbomben, um gegen die Angreifer besser zu bestehen. Den Stylus zückt Ihr nur, wenn Ihr in die spirituelle Geisterwelt wechselt, um magische Portale zu öffnen. Dann pinselt Ihr auf einem Pergament herum, um kleine Rätselaufgaben rund um japanische Zeichenkunst zu lösen. *us*



Ulrich Steppberger
6 von 10
"Kleine Kampfkerle mit Macken"

Die unglaublich putzigen "Mini Ninjas" muss man einfach lieb haben, ihrem Handheld-Abenteuer bringe ich deutlich weniger Sympathie entgegen. Obwohl die Aufmachung nicht schlecht geraten ist, stören viele Details. So ist die Kontrolle über Hiro & Co. seltsam schwammig, die Kamera zeigt gerne in die unpassende Richtung und auf der Karte wird Eure Blickrichtung nicht vermerkt - das ist doof. Viele kleine Aufgaben (die es bei den Konsolenfassungen nicht gibt) ziehen das Geschehen nur in die Länge, ohne den Spaß zu erhöhen. Schade, so wird's zum Fall für genügsame Handheld-Ninjas.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> 10 Interactive, Dänemark
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 6)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**Lego Batman** (80 von 100 in Ausgabe 13)
DS	**Legend of Zelda: Phantom Hourglass** (93 von 100 in Ausgabe 9)

Mini Ninjas

Pro
- niedliche Charaktere
- witzige Soundkulisse
- nette Magie-Minispiele

Contra
- Perspektive oft unübersichtlich
- Steuerung ungenau
- viel unnötiges Rumgelaufe

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

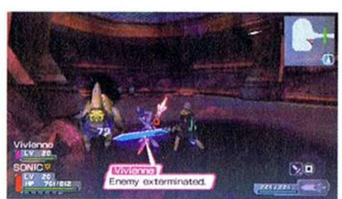
60 von 100 SPIELSPASS

Knuffiges Ninja-Schwertgemetzel mit charmanten Spielfiguren, aber stupiden Kämpfen und 08/15-Rätseln.

Phantasy Star Portable

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Im Gegensatz zur aktuellen Heimkonsolen-Fassung fehlt dem mobilen Abenteuer ein Online-Modus, dafür wurden andere Aspekte verbessert: Monster verdreschen, Charakter aufleveln und Beute einsacken macht dank einfachem Einstieg Laune. Ihr stellt den Protagonisten individuell zusammen, wählt u.a. aus je vier Rassen und Berufen. Die Steuerung über Menüs ist komfortabel und zügig - ideal für kurze Einsätze unterwegs.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch (USK 12)
Termin	>> im Handel

Phantasy Star Portable

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Gelungene Handheld-Version des unkomplizierten SciFi-Rollenspiels.

Star Ocean: Second Evolution

Abenteuer >> Rollenspiel

Nachdem das erste "Star Ocean" mit "First Departure" PSP-tauglich gemacht wurde, ist nun die Fortsetzung dran: "Second Evolution" glänzt mit ordentlich aufgehübschter Grafik, die vor allem bei den 3D-Kämpfen zur Geltung kommt. Sämtliche Dialoge sind leider englisch. Die beiden Hauptcharaktere agieren in leicht abgewandelten Storys, was trotz dezenter Abnutzungserscheinungen zum erneuten Durchspielen motiviert.





Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> komplett englisch (USK 12)
Termin	>> im Handel

Star Ocean: Second Evolution

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Routinierte Neuauflage des feinen Old-School-Rollenspiels.

Monster Hunter: Freedom Unite

Abenteuer >> Rollenspiel

Für Veteranen wie Neulinge ist das dritte "Monster Hunter" gedacht: Erstere finden trotz großer Ähnlichkeiten zum Vorgänger neue Jagdziele und Aufträge, Letzteren wird durch etliche Detailveränderungen bei Bedienung und Missionsablauf der Einsteig erleichtert. Das Urzeit-Rollenspiel bleibt jedoch weiterhin ein spielerisches Schwergewicht für erfahrene RPG-Zocker, das im Vierspieler-Modus besonders glänzt. Leider fehlt die Online-Anbindung.





Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 12)
Termin	>> im Handel

Monster Hunter Freedom Unite

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 6 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

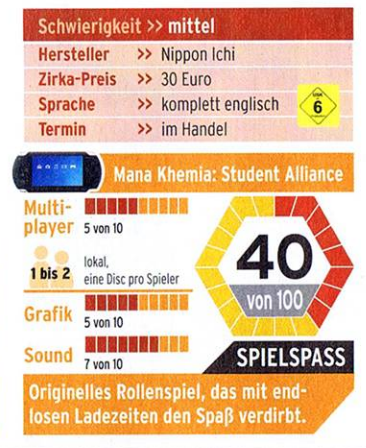
Monsterjagd deluxe: Erweiterte und verbesserte Fassung von Teil 2.

Mana Khemia: Student Alliance

Abenteuer >> Rollenspiel

Nach zwei PS2-Episoden macht die niedliche Anime-Truppe der Alchemisten-Schule einen Ausflug auf die PSP. Das humorig inszenierte Rollenspiel punktet mit pfiffigen Ideen und Mehrspieler-Kämpfen, ist aber technisch ein Debakel. Die Grafik ist zwar ausgesprochen hübsch, kommt aber oft ins Ruckeln. Der Spielspaß-Sargnagel sind jedoch die Ladezeiten: Selbst bei kleinen Menüzugriffen müssen wir extrem lange Wartezeiten in Kauf nehmen.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Nippon Ichi
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

USK 6

Mana Khemia: Student Alliance

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 7 von 10

40 von 100 SPIELSPASS

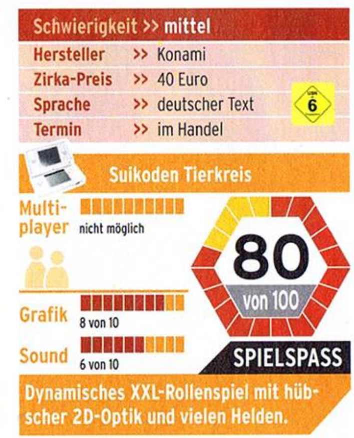
Originelles Rollenspiel, das mit endlosen Ladezeiten den Spaß verdirbt.

Suikoden Tierkreis

Abenteuer >> Rollenspiel

Die DS-Version bricht mit vielen Traditionen und spielt in einer anderen Welt als die Konsolen-Vorgänger. Ihr marschiert durch schön gezeichnete 2D-Welten und sucht nach über 100 Mitstreitern. Dramatische Wendungen, ein flottes Kampfsystem und eine durchdachte Erfahrungspunkte-Verteilung lassen wenig Wünsche offen – nur die englische Sprachausgabe klingt mies.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Suikoden Tierkreis

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

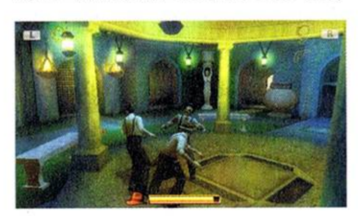
80 von 100 SPIELSPASS

Dynamisches XXL-Rollenspiel mit hübscher 2D-Optik und vielen Helden.

Indiana Jones und der Stab der Könige

Abenteuer >> Action-Adventure

Der Forscher mit Schlapphut und Peitsche erlebt ein Abenteuer nach Machart der Filme, ohne deren Qualität zu erreichen. Zwar sieht's ganz fesch aus und auch die deutschen Sprecher klingen gut, doch die Reise um den halben Erdball reduziert sich auf das Vermöbeln anstürmender Gegner – Rätsel kommen eindeutig zu kurz. Immerhin steuert sich Indy ordentlich. Große Fehltritte macht er nicht, der Lego-Bruder ist aber klar spaßiger.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 12

Indiana Jones und der Stab der Könige

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

Uninspiriertes Abenteuer mit zu viel Prügeleien und zu wenig Charme.

Eledees: The Adventures of Kai & Zero

Abenteuer >> Action-Adventure

Auf dem Wii war "Eledees" eine Art Lightgun-Shooter, auf dem DS mutiert das Elektrowesen-Abenteuer zum gelungenen "Pokémon"-Verwandten. Sucht und fangt rund 40 Monsterchen, deren verschiedene Talente Ihr zur Lösung von Rätseln oder bei Bosskämpfen einsetzt. Der Stylus-Einsatz beim Fang ist gut gelöst, dagegen nervt die Steuerung bei der Organisation der Truppe.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Eledees: Adventures of Kai & Zero

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4, online & lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

67 von 100 SPIELSPASS

Putziges Monstersammeln mit vielen Rätseln und fummligen Menüs.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Im Höhlenforscher-Ableger der Fantasyserie wuselt Ihr im Team durch den Untergrund, sucht Schätze und verhaut Monster. Technisch gibt es keinen Grund zur Klage, Solo-Abenteurer ärgern sich allerdings über die Dummheit der Computer-Mitstreiter. Spielt Ihr dagegen mit ein paar Freunden, entfaltet die launige Hatz erst ihren ganzen Reiz. Recht ähnlich zum Vorgänger "Ring of Fates".





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

FF Crystal Chronicles: Echoes of Time

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal & online, ein Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Rätseln und Raufen im Dungeon: Multiplayer-Fans haben mehr davon.

Chrono Trigger

Mobile Gamer Best Buy Gold Award

Abenteuer >> Rollenspiel

1995 faszinierte das Zeitreise-Abenteuer Super-NES-Besitzer, eine spannende Story und viele frische Ideen zeichneten den Japan- und US-exklusiven Titel aus. Das DS-Update glänzt mit behutsamer technischer Optimierung und feinen Erweiterungen: So erwarten Euch 14 verschiedene Enden, ein Zusatz-Dungeon und eine originelle Kampfarena, in der es nach "Pokémon"-Stil rundgeht.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Chrono Trigger

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, lokal & online, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 7 von 10

87 von 100 SPIELSPASS

Werksgetreue DS-Version des großartigen SNES-Rollenspiels mit Boni.





Zwischen Kämpfen reist Ihr durch klassische 2D-Szenarien – Ratgeber und Feinde sind meist erkennbar eingezeichnet.



Die Bosse sind harte Brocken mit fiesen Taktiken, doch mit dem richtigen Vorgehen kriegt Ihr sie klein.

Clash of Heroes
Might & Magic

Denken >> Strategie-Rollenspiel

Die "Might & Magic"-Serie hat eine facettenreiche Vergangenheit (siehe Kasten), doch die wird Euch keine Rätsel aufgeben. Das DS-Debüt "Clash of Heroes" verfolgt einen eigenständigen Ansatz und ist ohne jegliche Vorkenntnisse problemlos zu verstehen – denn es wird die Vorgeschichte der Saga erzählt.

Die Rassen des Fantasy-Landes Ashan treffen sich, um die Zukunft zu besprechen. Das sehen böse Dämonenmächte nicht gerne und setzen unheilvolle Geschehnisse mit schlimmen Folgen in Bewegung. Viele Anführer fallen oder werden gefangen, Menschen und Elfen verdächtigen sich gegenseitig und ein Krieg steht kurz bevor. Nur die jungen Abkömmlinge entkommen der verhängnisvollen Zusammenkunft und müssen alles dafür tun, dass wieder Frieden einkehrt. Ihr marschiert nicht mit einem einzelnen Helden durch die komplette Geschichte, jedes der fünf Kapitel versetzt Euch in die Rolle eines anderen Protagonisten.

Im Abenteuer-Teil von "Clash of Heroes" halten sich die spielerischen Unterschiede in Grenzen: Egal ob Elfen-Bogenschützin oder menschlicher Krieger, Ihr marschiert auf vorgegebenen Routen durch die Umgebung, führt Unterhaltungen, kauft Vorräte und öffnet Schatzkisten. Trefft Ihr auf Feinde, wechselt die Ansicht zum Kampfbildschirm: Unten seht Ihr Eure Streitkräfte, oben macht sich der Feind breit. Abwechselnd könnt Ihr einzelne Einheiten entweder ganz zurückziehen oder sie spaltenweise umschichten. Stehen drei gleiche Kämpfer nebeneinander, werden sie zu Schutzwällen. Reihen sie sich hintereinander auf, bereiten sie eine Attacke vor.

Fantasy mit Köpfchen

Das klingt nach einem simplen Knobelkonzept, hat aber wesentlich mehr mit klassischen Runden-Strategie-Prinzipien gemeinsam. Über Sieg oder Niederlage entscheidet nicht das Geschick, sondern Planung und Taktik: Jeder Truppentyp besitzt eigene Werte bei Angriff- und Abwehrstärke sowie der Wartedauer, bis eine Attacke startet. Stärkere Klassen brauchen mehr Platz auf dem Schlachtfeld und müssen erst mit Unterstützungseinheiten fit gemacht werden,



Ulrich Steppberger
"Klug inszenierter Genremix"

"Puzzle Quest" war gestern, "Clash of Heroes" stößt das offensichtliche Vorbild mit Schwung vom Thron. Schon die Inszenierung der Rahmenhandlung gefällt mir besser: Originell ist die Story zwar nicht, dank niedlicher Sprites und flotten Dialogtexten aber unterhaltsam zu verfolgen. Die Kämpfe haben mich gepackt: Was anfangs wie ein simples 'Füge drei zusammen'-Konzept aussieht, gewinnt durch vielfältige Elemente wie Truppen mit Spezialfähigkeiten und besondere Aufgabenstellungen deutlich an Tiefe und Abwechslung. Dank kluger Einführungslektionen wird der Einstieg in die komplexere Materie leicht gemacht. Und habt Ihr die Feinheiten erst mal verinnerlicht, machen die Duelle umso mehr Laune. Die eingestreuten Zufallselemente dürften gerne etwas reduziert werden, doch sie bremsen den Spaß kaum.

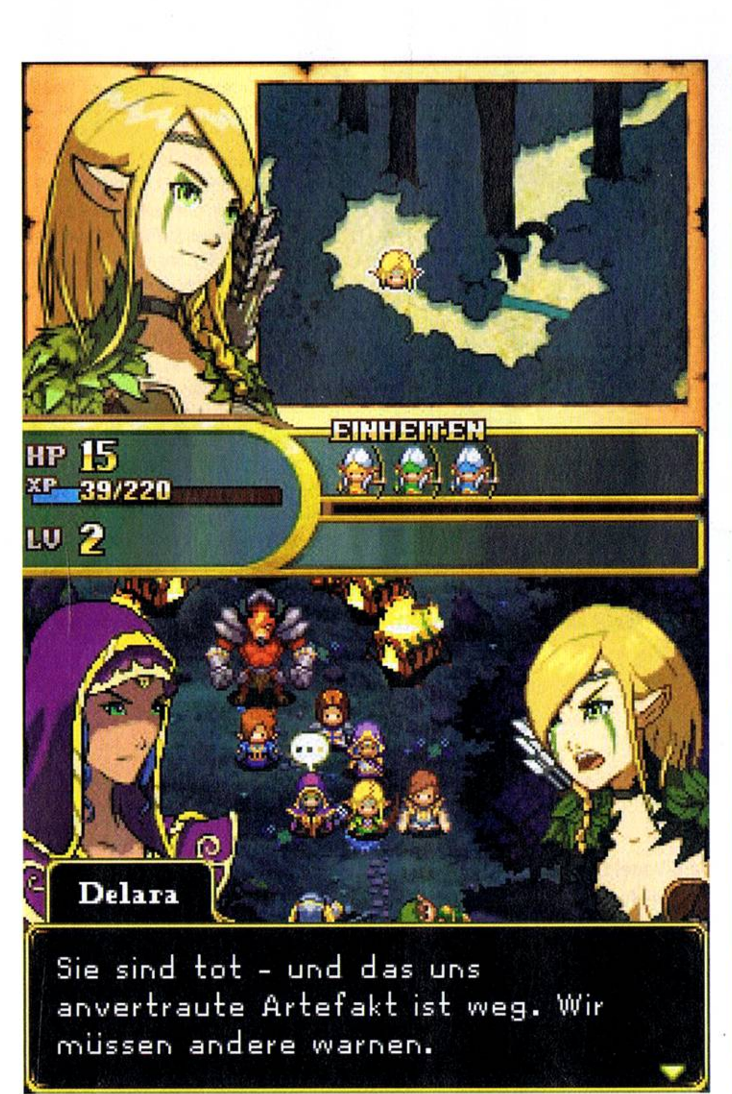


Philip Ulc
"Spannend, aber König Zufall spielt mit"

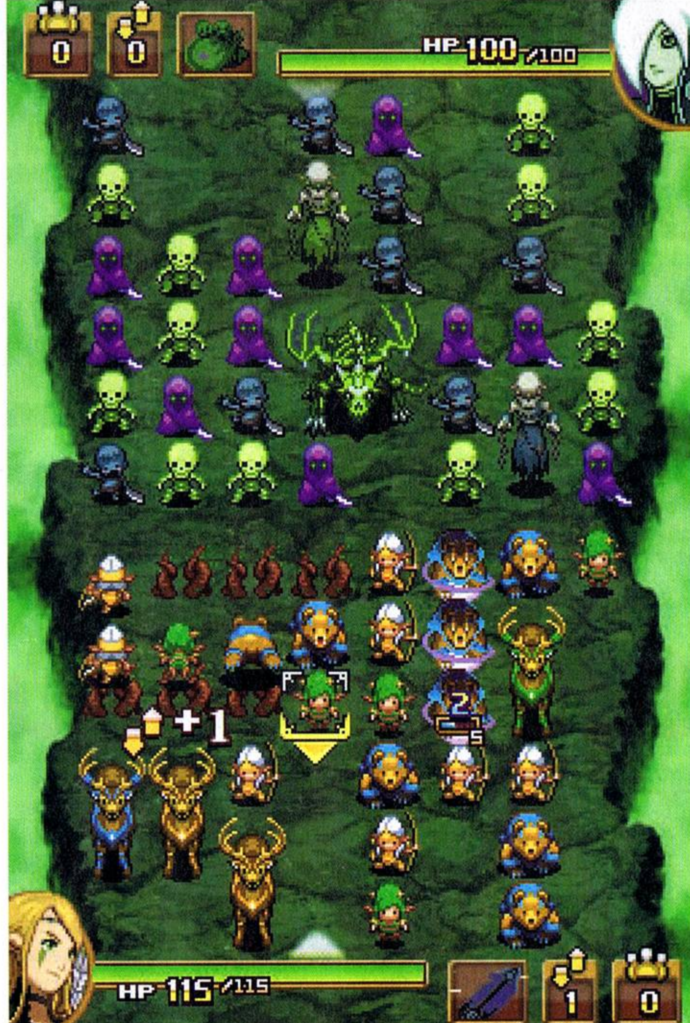
Grundsätzlich stimme ich Ulrich zu: Bei diesem "Might & Magic" stimmt die Mischung aus Abenteuer und Taktik. Die Idee, ein durchaus anspruchsvolles strategisches Kampfsystem über einen verkappten Knobelansatz auch unerfahrenen Spielern schmackhaft zu machen, funktioniert prima. Mich stört jedoch, dass nach derzeitigem Stand hin und wieder die beste Strategie nicht weiterhilft, weil die zufällig aufgestellten Anfangstruppen einen Duellteilnehmer stark bevorteilen. So ist es mir passiert, dass ich in einem Bosskampf zweimal keine Chance hatte, um im dritten Anlauf einen überwältigenden Sieg zu feiern. Solche Unwägbarkeiten werden hoffentlich noch abgeschwächt, aber auch so überwiegen die vielen Vorzüge von "Clash of Heroes". An Umfang, Abwechslung und Anspruch gibt es nämlich nichts zu meckern.



Kluge Planung ist gefragt: Die richtige Mischung Eurer Streitkräfte kann das Leben deutlich erleichtern.



DS Eure Reisen sind hübsch illustriert: Oben hilft die Karte zur Orientierung, unten werden Dialoge mit den Portraits der Charaktere aufgepeppt.



DS Bei Kämpfen müsst Ihr jede Menge Einheiten und Informationen im Blick behalten – weil Ihr aber beliebig lange vor dem Zug überlegen dürft, entsteht kein Zeitdruck.

verfügen aber über eine stärkere Durchschlagskraft mit praktischen Nebeneffekten. Außerdem könnt Ihr Artefakte ausrüsten, die dauerhafte Effekte bewirken und gelegentlich magische Attacken anbringen – sofern Ihr vorher Eure mystische Energie aufgeladen habt. Spezielle Situationsvorgaben bringen zusätzliche Kriterien ins Spiel, wenn etwa die Hauptziele des Gegners nach jeder Runde ihre Position wechseln. Ein Sieg bringt Erfahrungspunkte und Geld, mit denen Ihr Eure Armee aufrüstet. Nicht nur deshalb solltet Ihr Euch schon vor den Schlachten mit den Untergebenen auseinandersetzen, denn nicht alle Einheiten können gleichzeitig mitwirken – die richtige Mischung der einzelnen Typen will gefunden werden. Für jeden der fünf Helden müsst Ihr ein eigenes Vorgehen entwickeln, weil sich ihre Truppen-Zusammensetzung deutlich unterscheidet und Strategien darum nicht übertragbar sind.

Natürlich kämpft Ihr auf Wunsch nicht nur gegen Computer-Feinde, sondern könnt Euch via kabelloser Verbindung mit einem Kumpel duellieren – leider ist dafür ein zweites Modul notwendig. *us*

DS Von den stärkeren Einheiten habt Ihr nur begrenzt Vorrat – deshalb wird gelegentlich eine Einkaufstour notwendig.

Might & Magic >> Die geheime Fantasy-Größe

Ein Rollenspiel-Epos wie "Final Fantasy" ist jedem Videospiel-Abenteurer ein Begriff, doch mit dem Namen "Might & Magic" wissen wenige etwas anzufangen. Dabei gehört die Serie zu den langlebigsten ihres Genres: Bereits 1986 erschien der erste Teil, bis 2002 wurden es neun Folgen, die sich ganz der klassischen RPG-Tradition verschrieben hatten – auf Heimkonsolen verirrten sich aber nur Episode 2 und 3. 1995 kamen die strategischen "Heroes"-Ableger dazu, bis 2006 wurden in fünf Episoden rundenweise Fantasyschlachten ausgetragen. 2000 und 2001 gab es zwei Game-Boy-Color-"Heroes", bevor mit der misslungenen "Warriors"-Action das Handheld-Intermezzo vorläufig endete. 2008 erschien mit "Dark Messiah of Might & Magic: Elements" auf der Xbox 360 ein Adventure in der Ego-Perspektive, "Clash of Heroes" ist nun eine Rückkehr zu den taktischen Wurzeln.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Capybara, Kanada
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 1. Quartal 2010

USK 6

Alternativen	
PSP	**Puzzle Quest:** Challenge of the Warlords (76 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Puzzle Quest:** Challenge of the Warlords (73 von 100 in Ausgabe 11)



Might & Magic: Clash of Heroes

Pro
- hübsche Inszenierung
- Knobelkämpfe lassen viel Taktik zu
- durch Heldenwechsel während der Story ist Abwechslung sicher

Contra
- Zufall kann eine Rolle spielen
- Einheiten-Aufbau teils mühsam

Multiplayer: keine Wertung*
1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: keine Wertung*
Sound: keine Wertung*

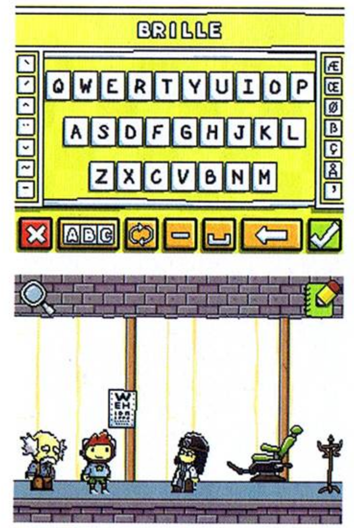
keine Wertung, da kurzfristig auf Anfang 2010 verschoben (*)

SPIELSPASS

Reizvolle Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Runden-Strategie, die mit viel Tiefgang aufwartet.

(*) Für obigen Vorab-Test lag uns eine fast fertige Version des Spiels vor. Leider können wir trotzdem keine Wertung abgeben, da sich der Titel auf Anfang 2010 verschiebt.





DS Tippt 'Brille' in die Softwaretastatur, um Opi beim Augentest zu helfen.



DS Was schenkt Ihr einem, der ohnehin schon alles hat? Um den Weihnachtsmann glücklich zu machen, reicht eine Zuckerstange. Wort eintippen und geben – Level gelöst.



Matthias Schmid
9 von 10
"Ausprobieren, scheitern – erneut versuchen, jubeln"

Eine Warnung vorab: Wer schon bei den ersten Fehlversuchen (mal wegen ungenauer Steuerung, mal wegen kniffliger Rätsel) den Stylus ins Korn wirft, der ist bei "Scribblenauts" falsch. Habt Ihr hingegen Spaß am Experimentieren und könnt kreativ denken, ist diese DS-Wundertüte Euer vorgezogenes Weihnachtsgeschenk. Die Grafik ist so bunt wie sympathisch, das Tutorial so umfassend wie hilfreich, die Aufgabenstellungen so vielfältig wie zahlreich. Auch die Fülle an verfügbaren Begriffen hat mich positiv überrascht – so sind immer wieder neue Lösungswege möglich, für die Euch das Spiel auch belohnt. Für mich ist "Scribblenauts" das Meisterstück des wahrlich kreativen Entwicklers 5th Cell, der mit "Drawn to Life" schon für Aufsehen sorgte.

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Scribblenauts

Denken >> Knobelspiel

Wer in einem klassischen Adventure vor einem Problem steht (z.B. verschlossene Tür öffnen), schaut ins Inventar, kombiniert die enthaltenen Gegenstände und interagiert mit der Umgebung. Clevere Entwickler bescherten uns auf dieser Basis seit Jahren intelligente Fragestellungen. Das Rätselspiel "Scribblenauts" jedoch bricht mit der Tradition auf radikale Weise: Welche Gegenstände Ihr zur Lösung der 100 Aufgabenstellungen einsetzt, bleibt Euch überlassen.

Über 20.000 Gegenstände sind auf dem Modul gespeichert – durch Eintippen eines deutschen Begriffs in die jederzeit einblendbare Software-Tastatur beamt Ihr den gewünschten Gegenstand ins Level. Nutzen wir ein Beispiel, um Euch diese – für ein Videospiel sehr ungewöhnliche – Art der Interaktion näherzubringen: Ist das Ziel eines Levels "Bringe die Blume in der Wüste zum Blühen", dann öffnet Ihr erst mal die virtuelle Tastatur. Dann ist nachdenken angesagt – was könnte helfen? Klar, Wasser. Flugs tippt Ihr 'Wasser' ein und schon erscheint ein Glas kühles Nass. Mit dem kann Euer per Stylus dirigierter Held Maxwell das Problem lösen. Wasserglas über Blume gießen – fertig. Insgesamt 100 mal mehr, mal minder komplexe Rätsel erwarten Euren Helden – hier muss er einen Schatz bergen, dort ein Monster besiegen oder einen Tresor knacken. Eurer Fantasie sind bei der Lösung kaum Grenzen gesetzt – in unzähligen Spielstunden zauberten wir die verrücktesten Gegenstände, Tiere und Personen auf den Bildschirm: vom Vogel Strauß über einen Flammenwerfer oder eine Hängebrücke bis hin zu einem Tropfen Kleber oder einem Flugzeug. Lediglich bei abstrakten Begriffen wie 'Freiheit' oder 'Toleranz' streikt die Software und spuckt keinen hilfreichen Gegenstand aus.

Habt Ihr Hammer, Arzt, Marmelade oder was/wen auch immer ins Level gebeamt, dann kombiniert die Gegenstände, übergebt sie, steckt sie in Behälter oder greift damit an. Ist die zu Beginn eingeblendete Vorgabe erfüllt, erscheint ein Stern – holt Ihn Euch, dann folgt die Abrechnung; wer besonders schnell oder friedfertig agiert, freut sich über zusätzliche Knete. Mit dieser schaltet Ihr neue Themengebiete frei, kauft alternative Spielfiguren oder die pfiffige Musik zum Anhören.

Sympathisch: Eigene Levels bauen und sie mit Euren Freunden tauschen dürft Ihr dank Editor. Zusätzlich zu den beschriebenen 100 Rätsel-Aufgaben findet Ihr 100 fast ebenso komplexe Action-Levels: Hier wartet der Stern schon irgendwo im Spielgebiet auf Euch; Ihr müsst 'nur' herausfinden, wie Ihr ihn erbeutet – viel Vergnügen. *ms*

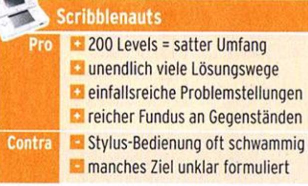


Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> 5th Cell, USA
Hersteller	>> Warner
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Professor Layton und die Schatulle... (86 von 100 in dieser Ausgabe)



Scribblenauts

Pro	+ 200 Levels = satter Umfang
	+ unendlich viele Lösungswege
	+ einfallsreiche Problemstellungen
	+ reicher Fundus an Gegenständen
Contra	– Stylus-Bedienung oft schwammig
	– manches Ziel unklar formuliert



Multiplayer
Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Entdecke die (Lösungs-) Möglichkeiten! Innovative Rätselei mit viel spielerischer Freiheit und mächtig Umfang.





DS 1 Mission, 2 Lösungswege: Weil der Pirat (finsterer Typ im Boot) den Stern geklaut hat, müssen wir ihn zurückbringen. Links überholen wir den Schuft per Helikopter, rechts stellen wir ein Haus so auf den Meeresboden, dass das Dach als Hindernis herausragt.

Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4

Denken >> Kartenspiel

Zum vierten Mal treffen sich die Duellanten von "Yu-Gi-Oh!", um Kartenkämpfe solo und als Tagteam zu veranstalten. Im Story-Modus findet Ihr die Herausforderer in den Lokalitäten von Neo Domino City und an weiteren Schauplätzen der TV-Serie. Man klickt sie per Oberweltkarte an und erplaudert neue Karten sowie Kämpfe. Alternativ spielt Ihr ein freies Duell und Mehrspielermatches, studiert die Datenbank und das Deckmenü – dort organisiert Ihr Eure Karten.

Die Kämpfe präsentiert Konami etwas actionreicher als in den Vorgängern. Bei Zaubereffekten wechseln die Hintergründe und Ihr seht die Computergegner aus wechselnden Perspektiven beim Ausspielen ihrer Karten; jetzt könnt Ihr erkennen, wenn Euer Gegenüber wütend wird. Per Tastendruck ruft Ihr zudem ein mächtiges Hilfemenü auf. *oe*



PSP Jede angewählte Karte wird links groß eingeblendet und erläutert.




PSP Zwischenszenen zeigen Eure Kontrahenten beim Zücken der Karten.



Oliver Ehrle 6 von 10

„Kartenmarathon für eingefleischte Fans"

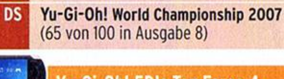
Wer in "Yu-Gi-Oh!" durchblicken will, muss sich ranhalten: Spannend wird's erst, wenn man die vielen Karten und ihre Vorzüge genau kennt. Fans bietet "Tag Force 4" übersichtliches Kartenmanagement und flott inszenierte Duelle, die mit den neuen Szenen endlich auch etwas optischen Schwung mitbringen. Die Schauplätze des Story-Modus bergen allerdings kaum Geheimnisse oder Rätsel, man fordert einfach alle willigen Passanten zum Duell. Ein bisschen mehr spielerische Abwechslung würde dem Kartenabenteuer nicht schaden, denn so kann man kaum neue Spieler ins "Yu-Gi-Oh!"-Universum locken.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen

PSP	Metal Gear Acid 2 (82 von 100 in Ausgabe 4)
DS	Yu-Gi-Oh! World Championship 2007 (65 von 100 in Ausgabe 8)



Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4

Pro	+ komplexe Kartenkämpfe + besucht die Schauplätze der Serie + neue Spielszenen für mehr Action
Contra	– kaum echte Abenteuerelemente – erfordert einige Vorkenntnisse – keine Online-Kämpfe

Multiplayer 7 von 10



1 bis 4 lokal, eine UMD pro Spieler

Grafik 6 von 10

Sound 7 von 10



SPIELSPASS

Mit Anime-Szenen geschmückte Kartenkämpfe: Ihr spielt eine Story nach, erlebt aber kein echtes Abenteuer.

RITTER
HELDEN IN RÜSTUNG
6 MINI-GAMES
2 MISSION-GAMES
90 COOLE MISSIONEN
Ab 12.11.09 im Handel!
NINTENDO DS
playmobil interactive
RITTER
HELDEN IN RÜSTUNG
USK ab 6 freigegeben
3 www.pegi.info
HMH
LICENSED BY Nintendo
LICENSED BY Nintendo
HMH INTERACTIVE
playmobil interactive



Disgaea DS

Denken >> Runden-Strategie

Unterweltprinz Laharl und seine Freundin erobern den Thron der Dämonenwelt – massig Missionen und skurriler Humor zeichnen die Umsetzung des PS2-Erstlings aus. Helden und Monster ziehen abwechselnd durch die in Quadrate unterteilten Schauplätze, eine Vielzahl strategischer Möglichkeiten lässt das Taktik-Herz höher schlagen. Neulinge arbeiten sich in das komplexe Kampfsystem via gutem Tutorial ein.





Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

USK 12



Disgaea DS

Multiplayer	7 von 10
1 bis 2	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Humorvoll erzählte Taktik-Schlacht mit Rollenspiel-Elementen.

Anno: Erschaffe eine Welt

Denken >> Echtzeit-Strategie

Mit der Mischung aus Wirtschafts- und Städtebau-Simulation steht "Anno" allein auf weiter DS-Flur. Erschließt in sieben Kapiteln schicke Südsee-Inseln und wandelt eine beschauliche Provinz zu einer großen Handelsmetropole. Euer Erfolg hängt davon ab, inwieweit Ihr die zahlreichen Bedürfnisse der immer anspruchsvoller werdenden Bevölkerung befriedigt. Ein prima Tutorial hilft Euch dabei.





Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0



Anno: Erschaffe eine Welt

Multiplayer	7 von 10
1 bis 2	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

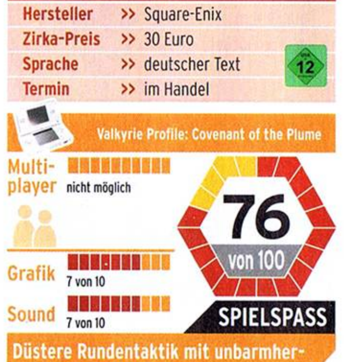
Exzellent steuerbare Aufbau-Strategie mit voll vertonter Kampagne.

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

Denken >> Runden-Strategie

Der von den Toten auferstandene Krieger Wylfred paktiert mit der Unterwelt-Göttin Hel und wütet deshalb besonders gemein übers frei rotierbare 3D-Schlachtfeld. Maximal vier Nah-, Fern- oder Magiekämpfer führt Ihr rundenweise in den Krieg, im separaten Action-Kampfbildschirm lasst Ihr effektreiche Combos vom Stapel. Wer in Gefechten heilt, sieht nicht das 'gute' Ende.





Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Düstere Rundentaktik mit unbarmherzigem Schwierigkeitsgrad.

Populous

Denken >> Runden-Strategie

Die DS-Auflage des launigen Strategie-Oldies von 1989 versetzt Euch in die Rolle eines von fünf Göttern. Helft Euren menschlichen Untertanen, indem Ihr deren Feinde mit Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Vulkanausbrüchen malträtiert. Dem eigenen Volk ebnet Ihr zehn verschiedene Geländearten, um Bauplatz zu schaffen. Leider gleicht sich der Ablauf in jedem Szenario, Langeweile droht.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Rising Star
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Populous

Multiplayer	7 von 10
1 bis 4	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	6 von 10
Sound	4 von 10

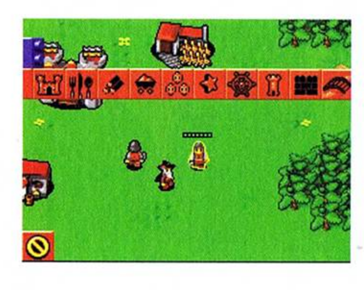
70 von 100 SPIELSPASS

Neuauflage des Klassikers: schnell, zugänglich, aber wenig Tiefgang.

Lego Strategie

Denken >> Echtzeit-Strategie

Sechs Kampagnen mit mehr als 90 Missionen locken; wenn dahinter aber die immer gleichen Aufgaben stehen wie Basis aufbauen, Heer aus nur neun Einheiten zusammenstellen und Feind plätten, kommt schnell Langeweile auf. Zumal die taktischen Optionen limitiert sind: Einheiten greifen stets frontal an, Flankieren ist nicht möglich. Helden rüstet Ihr dafür mit Spezialfähigkeiten aus.





Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Warner
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Lego Strategie

Multiplayer	5 von 10
1 bis 3	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

53 von 100 SPIELSPASS

Wenig Abwechslung und kaum taktische Tiefe – immerhin viele Missionen.

Die Gilde DS

Denken >> Runden-Strategie

Die ursprünglich komplexe PC-Wirtschaftssimulation ist auf dem DS aufs Wesentliche reduziert: Errichtet eine Gilde, indem Ihr entweder alle Händler vereinigt, gegnerische Geschäftsleute vertreibt oder einen Titel wie Baron, Graf oder Kurfürst erringt. Euren Gewinn erzielt Ihr, indem Ihr rundenbasiert magere fünf Waren ein- und verkauft oder Händler in eintönigen Minispielen überfallt.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> RTL
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Die Gilde DS

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

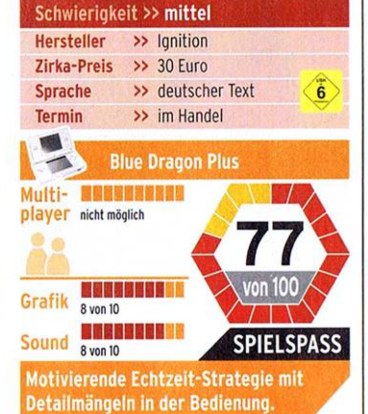
Abwechslungsarme Geldscheffelei, da nur eine Karte vorhanden.

Blue Dragon Plus

Denken >> Echtzeit-Strategie

Direkt an das Ende des Xbox-360-Spiels anknüpfend, landet Ihr im Inneren einer zerborstenen Weltkugel - dort jagt Ihr einen riesigen Mecha-Roboter. Per Schultertaste lasst Ihr die 3D-Schlachtfelder rotieren, per Stylus-Tipper weist Ihr Euren Kämpfern Angriffsziele zu - die Navigation über größere Entfernungen ist allerdings umständlich. Optisch ist das Spiel sehr liebevoll präsentiert.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Ignition
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Blue Dragon Plus

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

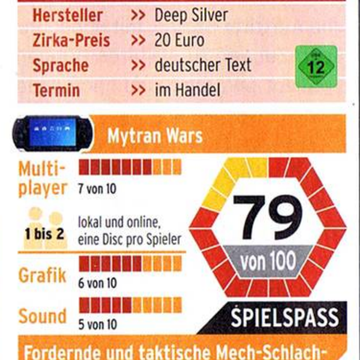
Motivierende Echtzeit-Strategie mit Detailmängeln in der Bedienung.

Mytran Wars

Denken >> Runden-Strategie

Invasion auf dem Planeten Pythar: Die animationssteifen Mech-Truppen der Kondor-Corporation wollen die Energiereserven für die Zukunft der Menschheit sichern, die Ureinwohner des Planeten halten mit Kampfgolems dagegen. Die trashige Story spannt sich über 30 knackig schwere Missionen, in denen Ihr nacheinander die beiden Parteien übernehmt und Rundenschlachten auf einer frei dreh- und zoombaren 3D-Karte in fröhlich-bunten Farben ausheckt.





Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Deep Silver
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Mytran Wars

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 2: lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Fordernde und taktische Mech-Schlachten in "Front Mission"-Tradition.

Patapon 2

Denken >> Echtzeit-Strategie

Das ungewöhnliche Strategiespiel in 2D-Comicoptik führt den originellen Vorgänger fort, in dem Ihr das wehrhafte Inselvolk der "Patapons" mit vier grundlegenden Trommelbefehlen gegen andere Inselbewohner anführt. Hierzu betätigt Ihr im Takt die vier Aktionstasten, was insbesondere bei den geforderten Combos ein schweres Unterfangen ist. Neu sind Rollenspiel-Elemente und Helden-Einheiten, die Anfänger schnell überfordern.



Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Patapon 2

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 4: lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 9 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

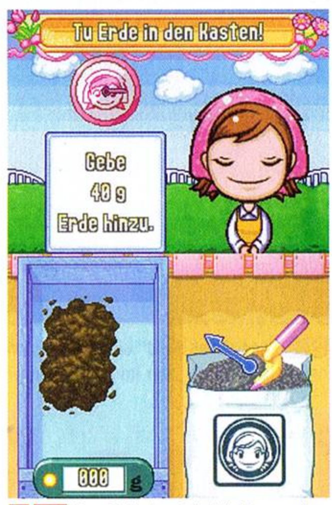
Anspruchsvolle Mischung aus Rhythmus- und Strategiespiel.

Gardening Mama

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Zuviel des Guten: Beim Gießen müsst Ihr das Restwasser beachten, sonst ersäuft Euer Pflänzchen.



DS Das Erdschaufeln ist die nervigste Übung, denn die Menge lässt sich per Stylusstrich nur schwer einschätzen.

Nach zwei Einsätzen am heimischen Herd braucht die "Cooking Mama" frische Luft: Die resolute Dame tauscht den Kochlöffel mit Schaufel und Pflanzensamen und kümmert sich als "Gardening Mama" um die Aufzucht von Blumen, Gemüse und Obst.

Wie bei den kulinarischen Vorgängern wird die Gartenarbeit in zahlreiche kleine Arbeitsschritte zerlegt, die Ihr in Form von Minispielen absolviert. Ihr buddelt Löcher, schichtet Erde um, setzt Samen ein, gießt die Sprösslinge, stutzt Triebe, zupft Ungeziefer von den Blättern und kümmert Euch um den richtigen Dünger - wie gehabt passiert das alles in einer bewährten Mischung aus Reaktionsschnelligkeit, Timing und Genauigkeit. Dabei zieht Ihr nicht nur eine Pflanze auf, sondern kümmert Euch um mehrere Gewächse zugleich: So will u.a. Obst auch mal geerntet werden und ohne regelmäßiges Wässern stirbt selbst das beste Gemüse. Durch erfolgreiches Gärtnern gewinnt Ihr Boni, mit denen Ihr die Grünflächen verschönert und Mamas Klamotten verziert. *us*



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Mehr Spaß als im echten Garten"

Beim Ausflug in die Natur begleite ich Mama gerne, an ihre Spitzenleistungen in der Küche kann die Sympathieträgerin aber nicht anschließen. Die Pflanzenzucht gestaltet sich zäher als das Zubereiten von Speisen, zumal sich einige Minispiele oft wiederholen. Speziell das Schaufeln von Erde nervt, weil hier die Stylus-Abfrage zu schwammig ist - zum Glück kommt das ansonsten kaum vor. Mir scheint, dass die Entwickler angesichts der neuen Umgebung bewusst viele Änderungen einbauen wollten. So ist das Endergebnis immer noch vergnüglich, aber nicht so gut wie bei den Koch-Kollegen.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Office Create, Japan
Hersteller	>> 505 Games
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Cooking Mama 2: Alle zu Tisch (77 von 100 in Ausgabe 14)



Gardening Mama

Pro
- charmante Inszenierung
- viele nette Minispiele
- witzige Sammelobjekte

Contra
- Bedienung teils unnötig fummelig
- einige Aufgaben diffus
- viel Leerlauf in Zwischenszenen

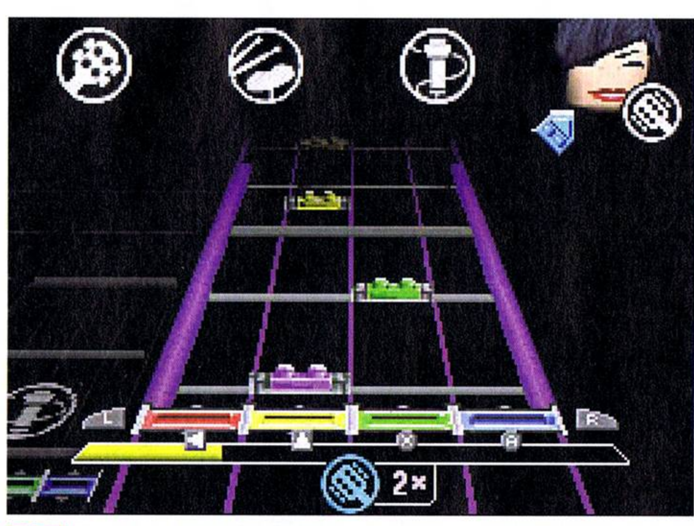


Multiplayer: 6 von 10
1 bis 4: lokal, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

Spaßige Minispiel-Parade in witziger Aufmachung; manche Längen und die Steuerung nerven zuweilen.





DS "Lego Rock Band" bietet für Gitarre, Bass, Gesang und Schlagzeug jeweils fünf Schwierigkeitsstufen, hier im Bild rocken wir mit Gitarre auf 'Superleicht'...



DS ...während auf 'Experte' mehr Noten kommen, die zudem schneller sind.



Michael Herde

6 von 10

"Gut gemacht, doch wenig Musikspiel-Flair"

Die Entwickler haben sich durchaus Gedanken gemacht, wie das Fehlen eines Gitarren-Controllers zu kompensieren ist. Unterm Strich funktioniert die Methode, sie gefällt mir aber nicht: Zum Musikspiel gehört ein entsprechendes Rockstar-Gefühl und das fehlt ohne Plastikinstrument. So ist "Lego Rock Band" nicht mehr als eine rhythmische Knöpfchendrückerei mit 25 Pop-Rock-Nummern, die nur wenige bekannte Stücke für Kinder und Jugendliche bietet. Wo sind Tokio Hotel oder Miley Cyrus? Bei den vorhandenen Liedern muss ich zudem die Klangqualität kritisieren: Vereinzelte Hits klingen kratzig oder dumpf. Davon abgesehen locken freispielbare Boni und die motivierende Jagd nach dem Highscore.

Lego Rock Band

Reaktion >> Musikspiel

Mobile Musikspiel-Fans erwartet mit "Lego Rock Band" eine Überraschung: Weil der DSi im Gegensatz zum originalen DS (Lite) keinen GBA-Modulschacht besitzt, muss das rockige Klötzenspiel ohne Peripherie auskommen und spielt sich demzufolge ganz anders als die "Guitar Hero: On Tour"-Konkurrenz.

Hier wie da bewegen sich vier farbige Notenfelder von oben nach unten auf eine Linie zu. Berührt die Note diesen Strich, drückt Ihr bei "Lego Rock Band" eine von vier Tasten: Steuerkreuz nach links und oben sowie X- und A-Taste werden benötigt. Zusätzlich wechselt Ihr während eines Liedes per Schultertasten zwischen den Notenspuren der Instrumente. Neben der Gitarre versucht Ihr Euch parallel an Schlagzeug, Bass und Mikrofon.

Nach einer ausführlichen Erklärung der Steuerung wählt Ihr im Modus 'Schnellspiel' aus sämtlichen 25 Liedern in fünf unterschiedlich anspruchsvollen Kategorien: Ist Queens "We Will Rock You" noch simpel, sausen bei "Two Princes" deutlich mehr Notenfelder über die Tasten. Für jedes Lied bestimmt Ihr zudem einen der fünf Schwierigkeitsgrade von 'Superleicht' bis 'Experte'. Wer mehr Zeit mitbringt, startet eine Tour und gestaltet seine Lego-Kapelle im Editor. Nach ersten Erfolgen auf der Bühne habt Ihr bald genügend Geld und Fans auf Eure Seite gebracht, um in den Editoren weitere Kleidungsstücke, Gesichter und Inventar für Euren Bandraum zu erwerben. Im Rahmen Eurer Tour-Karriere erhaltet Ihr für erfolgreiche Auftritte Sterne, mit denen Ihr Euch Zugang zu weiteren Bühnen verdient und nach und nach neue Lieder freischaltet.

Diverse Feinheiten unterstützen die Highscore-Jagd. So füllt jeder getroffene Ton eine Kombo-Leiste. Ist diese voll, erscheint eine lila Note auf dem Bildschirm. Sie liefert Extrapunkte und verrät, dass Ihr die nun folgenden transparenten Noten ignorieren dürft. Außerdem solltet Ihr an dieser Stelle auf die Notenspur eines anderen Instruments wechseln, um Euch die maximale Punktebeute zu sichern. Weiße Noten hingegen erhöhen den 'Overdrive': Pustet ins DS-Mikrofon und verdoppelt so den Punktemultiplikator.

Im Mehrspieler-Modus rockt Ihr ein Intrument Eurer Wahl und erfüllt vorgegebene Aufgaben. *mh*



DS Mit erspieltem Geld kauft Ihr neue Outfits und Möbel für den Proberaum.

DS Weiße Noten verschaffen Euch 'Overdrive', was Eure Punkte verdoppelt.



Die 25 Songs für unterwegs

All-American Rejects - Swing Swing
Counting Crows - Accidentally In Love
Blur - Song 2
Carl Douglas - Kung Fu Fighting
David Bowie - Let's Dance
Europe - The Final Countdown
Good Charlotte - Girls And Boys
Iggy Pop - The Passenger
Kaiser Chiefs - Ruby
Katrina And The Waves - Walking on...
KT Tunstall - Suddenly I See
Pink - So What
Queen - We Are The Champions
Queen - We Will Rock You
Rascal Flatts - Life Is A Highway
Ray Parker Jr. - Ghostbusters
Spin Doctors - Two Princes
Sum 41 - In Too Deep
Supergrass - Grace
The Automatic - Monster
The Jackson 5 - I Want You Back
The Primitives - Crash
Tom Petty - Free Fallin'
Vampire Weekend - A-Punk
We The Kings - Check Yes Juliet



Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Backbone, USA
Hersteller	>> Warner
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 27. November

Alternativen

PSP **Rock Band unplugged** (75 von 100 in dieser Ausgabe)

DS **Guitar Hero: On Tour** (83 von 100 in Ausgabe 13)



Lego Rock Band

Pro
- prima Auswahl an Liedern
- Steuerung klappt gut...

Contra
- ...aber kaum Instrumenten-Flair
- wenige Hits für Jüngere
- unspektakulärer Karriere-Modus
- Klangqualität teils durchwachsen



Multiplayer 7 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Ordentlicher, aber unspektakulärer Ausflug der Lego-Männchen ins Musikspiel-Genre.

Kirby Super Star Ultra

Reaktion >> Jump'n'Run

Für seinen dritten DS-Einsatz besinnt sich der rosa Knuddelheld alter Stärken – und das wortwörtlich, denn "Super Star Ultra" basiert auf dem SNES-Oldie "Kirby's Fun Pak". Dessen Hauptmerkmal war, dass nicht ein langes Abenteuer, sondern mehrere unabhängige, kurze Episoden auf dem Programm standen. Auch jetzt ist das so, ergänzt durch ein paar neue Einsätze sowie ein Minispiel-Trio, bei dem bis zu vier Teilnehmer wetteifern und der Stylus zum Einsatz kommt (im Gegensatz zum restlichen Spiel).



DS Wenn der Feind zum Freund wird: In einem Mini-Abenteuer kann Kirby seine Gegner überreden, ihm als Begleitschutz beizustehen.

Ansonsten stürzt Ihr Euch in zehn Abenteuer, die zwischen 20 Minuten und zwei Stunden dauern. Meist hüpft Ihr klassisch und verspeist Gegner, deren Fähigkeiten Kirby dann annimmt. Ein paar Missionen setzen andere Schwerpunkte, so tritt Euer Held auch mal zum Wettlauf mit King Dedede an oder betätigt sich als Schatzsucher – hier ist der Spielablauf nicht so linear wie sonst. *us*



Ulrich Steppberger 6 von 10

"Kirby ist niedlich und uninspiriert zugleich"

Wenn Ihr eine kinderfreundliche Hüpferei sucht, die neue Elemente scheut wie der Teufel das Weihwasser, ist "Super Star Ultra" genau das Richtige. Denn hinter der knuffigen Fassade verbirgt sich ein kompetentes und rundum gut gemachtes, jedoch auch gänzlich ideenfreies Jump'n'Run. Das ist nicht schlecht, heutzutage erwarte ich aber mehr als eine schlichte Neuauflage, zumal das DS-Debüt "Power Paintbrush" viel mehr draufhatte.



Schwierigkeit	>> einfach bis mittel
Entwickler	>> HAL, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 6)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**LocoRoco 2** (90 von 100 in Ausgabe 14)
DS	**Kirby Power-Paintbrush** (82 von 100 in Ausgabe 1)



Kirby Super Star Ultra

Pro
- niedliche, bunte Bitmapgrafik
- Aufteilung in Häppchen-Abenteuer
- Mehrspieler-Aufgaben mit Stylus

Contra
- Steuerung etwas schwammig
- kaum neue Ideen
- Minispiele sind ziemlich simpel

Multiplayer 5 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Erweiterte und leicht aufgehübschte Neuauflage einer 16-Bit-Folge, die etwas altbacken wirkt.



EXTRA
Beweise deine Geschicklichkeit an **drei verschiedenen Flipperautomaten.**

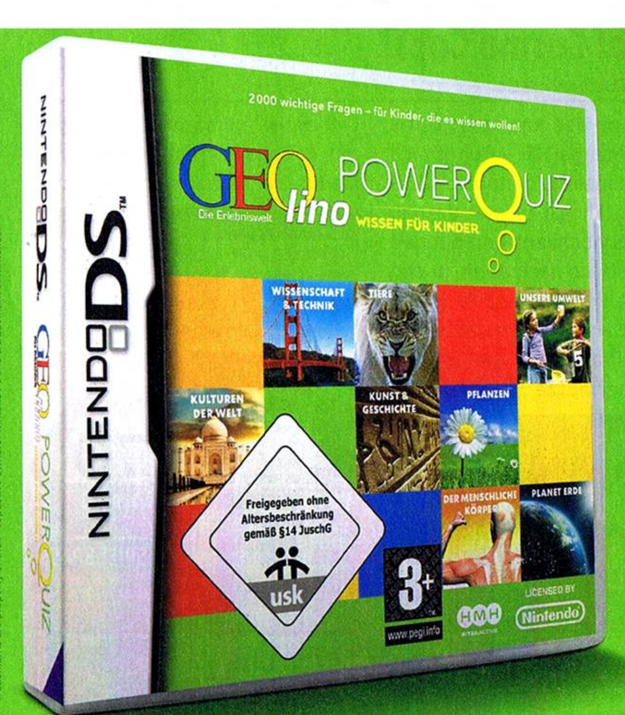






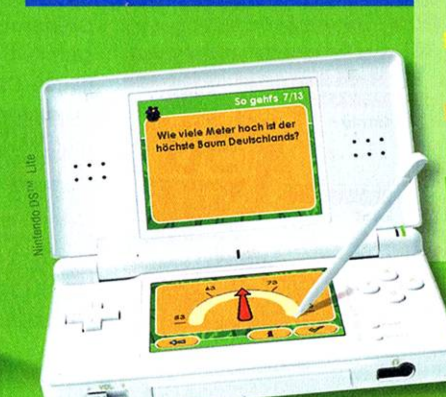
Für Kinder, die es wissen wollen!





Mit dem GEOlino Wissenstrainer findest du nicht nur die richtigen Antworten heraus, sondern erhältst auch viele weitere Infos zu über 2 000 Fragen!

- Erprobe dein Wissen in **acht spannenden Kategorien.**
- Erlebe viel Abwechslung mit **13 unterschiedlichen Frageformen.**
- **Erkenne** verschiedene **Geräusche und Bilder.**
- **Setze** mit dem Nintendo DS-Touchpen **Lösungswörter zusammen.**
- **Bestehe den großen Abschlusstest** mit Fragen aus allen Bereichen.



Published and distributed by HMH Hamburger Medien Haus Vertriebs GmbH. All trademarks and logos are protected. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



Rock Band Unplugged

Reaktion >> Musikspiel

Nachdem "Guitar Hero" nur auf dem DS rocken durfte, trifft "Rock Band" die PSP-Tonlage. 41 knurrige Songs dürfen taktvoll nachgespielt werden - da keine Instrumente beiliegen, müssen die Buttons herhalten. Das verändert den Spielablauf nicht wesentlich, Atmosphäre und Spaßfaktor leiden dennoch. Immerhin ist die Steuerung intelligent angepasst, das Drumherum inklusive gutem Karriere-Modus sorgt für Stimmung. Leider ohne Mehrspieler-Variante.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Giana Sisters DS

Reaktion >> Jump'n'Run

Ein Hüpfspiel mit Geschichte: Ursprünglich vor gut 20 Jahren für den Commodore 64 entwickelt, ließ Nintendo den offensichtlichen "Super Mario Bros."-Klon verbieten. Heute sehen Mario & Co. die Sache lockerer und erlauben ein Remake des 2D-Jump'n'Runs. Qualitativ herrscht Mittelmaß vor: Weder Grafik noch Spielbarkeit begeistern, man hüpft uninspiriert vor sich hin. Für Nostalgiker.





Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Prinny: Can I really be the Hero?

Reaktion >> Jump'n'Run

Strategiespieler kennen "Prinny" aus dem "Disgaea"-Universum - nun startet der Anti-Held sein eigenes Jump'n'Run-Abenteuer. Der Pixel-Protagonist stapft durch Polygon-Szenarien und muss extrem viel Geschicklichkeit beweisen; Schwierigkeitsgrad und Hüpfverhalten erinnern an das leicht frustige "Ultimate Ghosts'n Goblins". Dafür ist das Leveldesign abwechslungsreich und die Grafik niedlich. Für standhafte PSP-Zocker mit Retro-Faible.



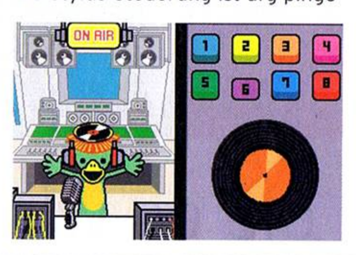


Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> NIS America
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

Rhythm Paradise

Reaktion >> Spielesammlung

"Wario Ware" trifft Musikunterricht: Über 50 rhythmusbasierte Minispiele, eines skurriler als das andere, erwarten den Sekundenzocker. Schräg-abstrakte Grafik untermalt das taktvoll-verwirrende Spielgeschehen. Vom Grundgedanken ist "Rhythm Paradise" interessant und außergewöhnlich, doch die Stylus-Steuerung ist arg pingelig - zur allgegenwärtigen Hektik gesellt sich Frust, wenn der Touch-Befehl nicht ankommt.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Wickie und die starken Männer

Reaktion >> Jump'n'Run

Zeitgleich zum Kinofilm das Spiel zur Zeichentrickserie: "Wickie" wurde vom deutschen Programmier-Veteran Manfred Trenz als klassisches 2D-Hüpfspiel inszeniert. Laufen, springen, klettern, Steine schleudern - dazu vier Minispiele. Der nostaligische Ausflug in die 90er-Jahre zeigt ein paar süße Animationen, alles andere ist simpel, öde und trostlos - aber zumindest ordentlich spielbar.



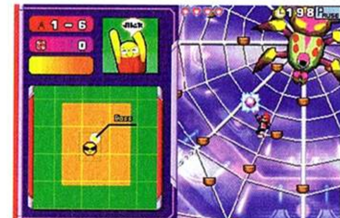


Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Intenium
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Go! Go! Cosmo Cops!

Reaktion >> Geschicklichkeit

Hinter der knalligen Optik im Manga-Stil verbirgt sich ein traditionelles, dennoch pfiffiges Geschicklichkeitsspiel. Ihr haltet den DS hochkant und hangelt Euch via Stylus nach oben. In den 64 kurzen Levels nutzt Ihr einen Greifarm, weicht Monstern aus, sammelt Diamanten und kämpft gegen Obermotze - alles in 2D. Liebevoller gemachter Retro-Spaß mit lobenswertem Multiplayer-Modus (ein Modul reicht).

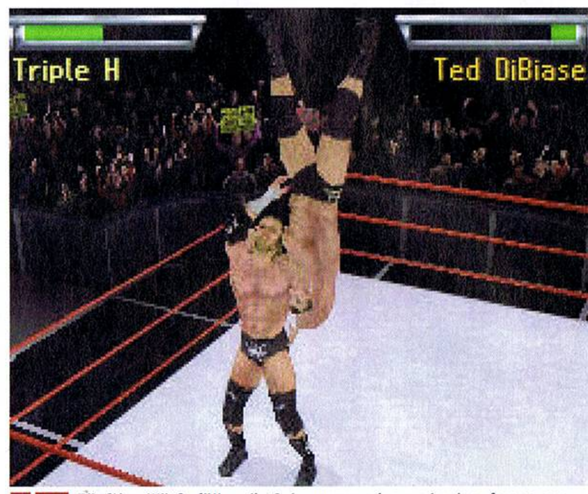




Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Bandai-Namco
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



PSP Fein modellierte Kämpfer im Ring, Pixelpublikum außerhalb: Im Handicap-Match kämpft Ihr alleine gegen zwei Opponenten, was bei Aktionen wie dieser von frenetischem Jubel begleitet wird.



DS Zünftige Würfe füllen die Schwunganzeige und sehen famos aus. Kombiniert hierzu die Grifftaste mit einer beliebigen Richtung.

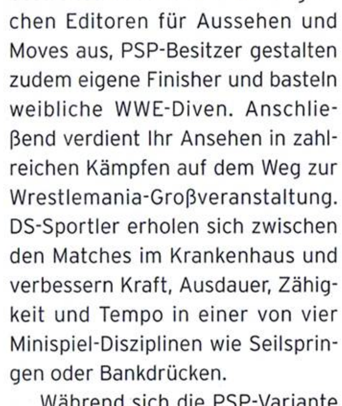
WWE Smackdown vs. Raw 2010

Sport >> Wrestling

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Wrestler haben schon ein feines Leben: Nur fünf Minuten im Fitnessraum trainieren und dann ab ins Bett bis zum nächsten Tag. So gestaltet sich zumindest die Karriere für DS-Spieler. Scherz beiseite, denn ganz so einfach ist es freilich nicht, wie Ihr im Ring schnell bemerkt. Dort dürft Ihr nämlich erstmals ebenso frei kämpfen wie auf der PSP.

Auf beiden Systemen wählt Ihr zwischen schnellen Schlägen und Tritten, für die Ihr die Angriffstaste gedrückt haltet. Deutlich effektiver sind jedoch die zahlreichen Würfe, mit denen Ihr Euren Widersacher krachend auf die Matte schickt. Kombiniert die entsprechende Taste mit Richtungseingaben, und Ihr erlebt vom Back Supplex bis zum DDT allerlei beliebte Manöver. Mit jedem erfolgreichen Treffer füllt sich eine Leiste, die Euch mehr Schwung verschafft. Ist sie komplett, setzt Ihr mit dem Wrestler Eurer Wahl zum individuellen Signature Move oder einem brachialen Finisher an. Sobald Euer Gegenüber geschwächt am Boden liegt und Ihr ihn am Boden haltet, ist das Match vorbei.



Für die nötige Abwechslung im Ring sorgen diverse Matchmodi, bei denen Ihr beispielsweise eine Leiter erklimmt, um an den darüberhängenden Geldkoffer zu gelangen. Auch im schäbigen Hinterhof oder mit Stühlen und Vorschlaghämmern wird auf beiden Handhelds gekämpft, Tag-Team- und Royal-Rumble-Matches bietet hingegen nur die PSP-Fassung. Beiden gemein ist eingangs erwähnter Karrieremodus, den Ihr mit Eurem individuell erstellten Ringer bestreitet. Tobt Euch in umfangreichen Editoren für Aussehen und Moves aus, PSP-Besitzer gestalten zudem eigene Finisher und basteln weibliche WWE-Diven. Anschließend verdient Ihr Ansehen in zahlreichen Kämpfen auf dem Weg zur Wrestlemania-Großveranstaltung. DS-Sportler erholen sich zwischen den Matches im Krankenhaus und verbessern Kraft, Ausdauer, Zähigkeit und Tempo in einer von vier Minispiel-Disziplinen wie Seilspringen oder Bankdrücken.

Während sich die PSP-Variante nur unwesentlich von der Fassung 2009 unterscheidet, kommt beim DS neben der grundlegenden Spielmechanik eine weitere Neuerung hinzu: Verdient bzw. kauft Karten, mit denen Ihr im Match Boni wie 'mehr Schaden' aktiviert. *mh*

Michael Herde

8 von 10

"Wie immer auf PSP, DS macht alles neu"

Endlich darf ich auch auf dem DS ohne fummeligen Minispiel-Quatsch im Ring frei herumlaufen und kämpfen: Manche Manöver spielen sich zwar hakelig, vor allem beim Rennen in die Seile und anschließendem Clothesline verkrampfen sich meine Finger schnell. Dafür überzeugt die Grafik mit großen Fightern und sauberen Bewegungen. Auch die Stadionatmosphäre passt, obwohl der Ton etwas kratzt. Besser als die penetrante Musikuntermalung der gewohnt souveränen PSP-Fassung ist er dennoch. Dort vermisse ich auch dieses Jahr Kommentatoren, das Publikum zumindest jubelt. Besonders interessant ist das Kartensystem beim DS: Vor jedem Kampf bestimme ich, welche drei ich auswähle.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Yuke's, Japan
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

12 16

Alternativen

PSP	WWE Smackdown vs. Raw 2009 (86 von 100 in Ausgabe 14)
DS	WWE Smackdown vs. Raw 2008 (80 von 100 in Ausgabe 10)





PSP Exklusiv auf PSP: Wrestling-Matches mit den WWE-Mädels. Gemischte Kämpfe sind in diesem Jahr jedoch nicht mehr möglich.



WWE Smackdown vs. Raw 2010 (PSP)

Pro
- viele Spiel- und Kampfmodi
- tolle Spielbarkeit
- ansprechende Grafik

Contra
- Musik statt Kommentatoren
- spielerisch kaum Neuerungen
- keine Kämpfe Frau gegen Mann

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Kaum nennenswerte Neuerungen – trotzdem erstklassiges Wrestling mit toller Spielbarkeit und Modi-Vielfalt.

WWE Smackdown vs. Raw 2010 (DS)

Pro
- geschmeidige Bewegungsabläufe
- cleveres Bonuskartensystem
- stimmungsvolle Präsentation

Contra
- fummelige Steuerung beim Rennen
- keine Mädels spielbar
- weniger Editoren als auf PSP

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Viele kluge Neuerungen und kaum Mängel machen die aktuelle Version zum bislang besten Genrevertreter für DS.





DS Beim Riesenslalom braucht Ihr ein ruhiges Händchen: Euer Sportler wird durch die Stylus-Bewegungen um die Kurven gelenkt.



DS Ebenso hektisch wie spaßig: Jedes Eishockey-Team hat zwei Feldspieler, die durch Passkombinationen den Puck für spektakuläre Torschüsse 'aufwärmen'.

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

Sport >> Mehrkampf

Bis zum Febuar 2008 lieferten sich zwei Fangruppen einen Streit: Welches Konsolenmaskottchen ist besser - Mario oder Sonic? Doch dann verbrüderten sich Nintendo und Sega, denn mit "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" wurde klargestellt: Klempner und Igel stehen (virtuell) auf der gleichen Stufe. Dieser Verbrüderung konnten Gamer rund um den Erdball nicht widerstehen, vom DS-Modul gingen weltweit rund 4,4 Millionen Exemplare über die Ladentheken. Das Sportfest ist damit der erfolgreichste Titel, der nicht von Nintendo selbst veröffentlicht wurde.

Kein Wunder also, dass das Duo angesichts der nächsten Olympiade, die im Februar 2010 in Vancouver stattfindet, wieder antritt. Der Veranstaltungstermin verrät es: Diesmal dreht sich alles um Wintersportarten. Neben Mario und Sonic finden sich natürlich auch Freund und Feind wieder ein. Mit Bowser, Knuckles, Peach oder Eggman stehen 20 Athleten zur Wahl, die in verschiedenen Kategorien wie Geschwindigkeit, Kraft oder Technik unterschiedlich begabt sind.

Mit Schnee und Eis

In 27 normalen und sogenannten Traum-Disziplinen (siehe Kasten) zeigt Ihr Euer Können. Habt Ihr leichte Konkurrenten gewählt, fällt Euch der Sieg praktisch in den Schoß, auf höheren Schwierigkeitsgraden werden Fehler sofort mit schlechteren Platzierungen bestraft. Euer Resultat hängt diesmal mehr von Euren Fertigkeiten als dem Durchhaltevermögen ab: Schnelles Stylus-Rubbeln ist die Ausnahme, viel öfters kommt es darauf an, geschickt zu hantieren. So tippt Ihr beim Skisprung auf den Touchscreen, um die Balance zu halten, oder bestimmt durch zaghaftes Ziehen des Stiftes, wie elegant Ihr mit dem Rennrodel durch die Eisröhre jagt. Andere Disziplinen setzen auf traditionellere Kontrolle. Stockschübe und Loipenwechsel beim Langlauf erfolgen ganz klassisch mit Steu-



Ulrich Steppberger

8 von 10

"Auch im Winter sind Igel und Klempner topfit"

Mit der Sommerolympiade feierten Sonic und Mario ein beachtliches Debüt, mir gefällt ihr Winter-Auftritt aber noch besser. In Sachen Grafik und Sound hat sich nicht viel verändert, dafür wurden die Disziplinen ordentlich aufgestockt und überzeugen mit mehr Variationen. Nur ein paar Sportarten wie Eishockey und Curling gerieten etwas langatmig, weil Ihr mehrere Runden spielen müsst. Die weniger anstrengende Steuerung hat Philip bereits angesprochen, mir hat es zudem das verbesserte Drumherum angetan: Statt Mini-Missionen und Traumaufgaben nur in nüchterne Menüs zu stopfen, hat Sega das Ganze in ein witziges Abenteuer verpackt. Das unterhält für ein paar zusätzliche Stunden, wenn Ihr der gewöhnlichen Rekordjagd überdrüssig seid - prima gemacht, Sega!



Philip Ulc

8 von 10

"Sport und Spaß - ohne Gefahr fürs Handheld"

Da hat sich wohl jemand unsere Kritik zu Herzen genommen: Sega hat die Steuerung von Mario, Sonic und ihren Freunden deutlich verbessert. Das bei den Sommerspielen oft nervende, Touchscreen-mordende Stylus-Gerubbel glänzt diesmal durch Abwesenheit - die paar Sekunden beim Skeleton-Start kann ich gerade noch verkraften. Schade dagegen, dass wieder nicht richtig online gespielt wird und nur ein Rekord- und Geistvergleich möglich ist. Ansonsten stimme ich Ulrich zu: Anzahl und Abwechslung der Sportarten lässt kaum Wünsche offen, der Charme der Maskottchen wird durch die knuffige Grafik liebevoll inszeniert. Ein Lob gibt es von mir zudem für die überwiegend witzigen Traumdisziplinen, die mir übrigens auf dem DS mehr Spaß machen als bei der Wii-Fassung.



DS Für Solospieler wartet die Abenteuertour: Rettet in einem knuffigen Adventure die Spiele vor Bowser und Eggman.

Die 27 Sportarten

Olympische Disziplinen:

Skisport:	Ski Alpin Riesenslalom, Skisprung Großschanze, Buckelpiste, Skilanglauf, Nordische Kombination
Eislauf:	Eisschnelllauf 500m, Short Track 500m, Eiskunstlauf
Bobsport:	Bob, Skeleton
Sonstiges:	Snowboardcross, Eishockey, Curling, Biathlon, Rennrodeln

Traumdisziplinen:

Skisport:	Ski-Cross-Rennen, Raketenskisprung, Überschallabfahrt
Eislauf:	Intensives Short Track, Ultimativer Eiskunstlauf
Snowboard:	Halfpipe Deluxe, Extrem-Snowboarden
Sonstiges:	Feuerballbob, Fiebereishockey, Curling-Bowling, Ski-Schießen, Schneekanonenkampf



DS Beim Eiskunstlauf wählt Ihr zur Kür aus drei klassischen Musikstücken.



DS In die Loipe geht es bei Langlauf, Biathlon und nordischer Kombination.







DS Die Traumdisziplinen sind fröhlich übertrieben (im Uhrzeigersinn von links oben): Die Überschallabfahrt ist so flott, dass das Geschehen beide Bildschirme beansprucht. Beim Schneekanonenkampf und Ski-Schießen wird um die Wette geballert. Während den Rennen im Extrem-Snowboarden und Traumbob beharkt Ihr Eure Rivalen direkt.

erkreuz und Buttons; auch beim Snowboardcross, Eisschnelllauf oder Skeleton, um nur einige Beispiele zu nennen, bleibt der Stylus stecken.

Während sich die olympischen Disziplinen weitgehend an die realen Vorbilder halten, geht es bei bei den nach und nach freizuspielenden Traumsportarten lockerer zu. In verschiedenen Rennen piesackt Ihr die Kontrahenten durch den Einsatz von Extras wie Schildkrötenpanzern, Wettbewerbe wie die Snowboard-Halfpipe oder die Schneeballschlacht gibt's gar nur in der flippigen Variante.

Abenteuer inklusive

Während bei Einzelwettkämpfen und Meisterschaften über mehrere Runden sowohl Einzel- als auch Mehrspieler-Partien möglich sind, ist die Abenteuertour für Solisten gedacht. Hier zieht Ihr in klassischer Action-Adventure-Manier los: Anfangs steuert Ihr nur Mario oder Sonic, nach Unterhaltungen mit Bewohnern und Freunden tretet Ihr zu Wettbewerben und Mini-Missionen an, bei denen häufig Nebenbedingungen für Abwechslung sorgen – im Erfolgsfall winken Belohnungen wie Mitstreiter, die sich Euch anschließen, oder neue Sportgeräte. Kleine Rätseleinlagen nach dem Schema 'Welchen Charakter muss ich finden, um an dieser Stelle ein Hindernis loszuwerden?' und launige Einlagen (lasst z.B. Prinzessin Peach per Mikrofon kleine Küsschen an grimmige Torwächter verteilen) untermauern den Abenteuer-Einschlag.

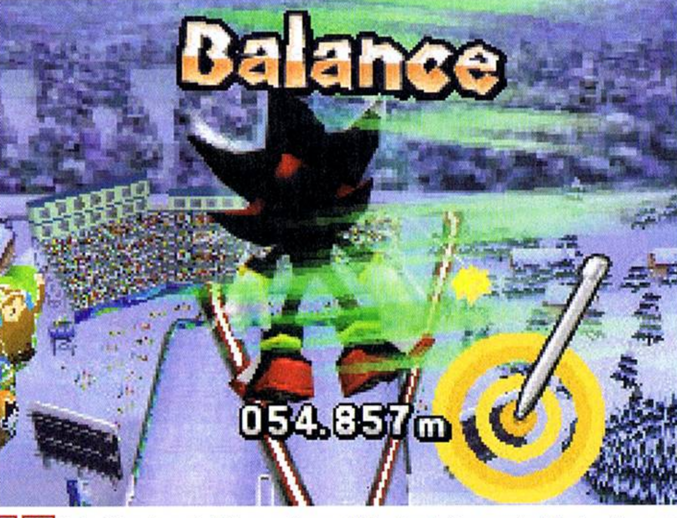
Abgerundet wird das Programm durch ein Trio an Partyspielen, bei denen Ihr Karten sammelt, in einer Bingorunde eine Reihe vervollständigt oder am Glücksrad dreht – dabei spielt nicht allein der Zufall eine Rolle, denn über sportliche Aktivitäten beeinflusst Ihr durch Euer Abschneiden.

Wie beim Vorgänger können bis zu vier menschliche Sportler lokal gegeneinander wetteifern; diesmal stehen sogar beim Spiel mit nur einem Modul sämtliche Disziplinen zur Verfügung. *us*





DS Beim Eisschnelllauf steht Tastenhämmern an, im Curling zählt Fingerspitzengefühl und beim Skeleton vorsichtiges Reagieren (von oben).



DS Beim Skispringen ist Fingerspitzengefühl gefragt: Nur wer den idealen Absprungpunkt trifft und dann ohne Wackler das Gleichgewicht hält, schafft große Weiten.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Sega, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Kazook (67 von 100 in Ausgabe 6)
DS	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen (81 von 100 in Ausgabe 11)

Mario & Sonic bei den Olymp. Winterspielen

Pro	attraktives Sportarten-Sortiment
	witzige Traumdisziplinen
	gelungene Steuerungs-Varianten
	motivierendes Solo-Abenteuer
Contra	manche Disziplinen etwas langatmig
	online nur Rekordaustausch



Multiplayer	9 von 10
1 bis 4	lokal, ein Modul für alle
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Vorteil Winter: Die zweite Maskottchen-Olympiade überzeugt mit Detailverbesserungen und mehr Abwechslung.





PSP Im 'Be a Pro'-Modus helfen Euch Symbole: Wir fordern einen Pass an, unser Stürmer weiter vorne steht im Abseits.

Philip Ulc 8 von 10

"Von Jahr zu Jahr besser – aber nur minimal"

Um die Neuerungen von alljährlichen Sportspiel-Updates zu erkennen, muss man oft die Lupe ansetzen. Auch "FIFA 10" ist im Grunde 'nur' das sehr gute Fußballspiel aus dem Vorjahr – überzeugt aber wieder mit aufgeräumten Menüs, schnellem Spieleinstieg und einer Fülle an Lizenzen, von denen Konkurrent "PES" nur einen Bruchteil besitzt. Dank optionaler 'Casual'-Steuerung und Tipps gebendem Talent-Scout ist "FIFA" auch für Anfänger geeignet, die erweiterte 'Be a Pro'-Variante ist für Fußball-Fans mit Spielverständnis ein Zugewinn. Neben guter Übersicht überzeugen mich die zahlreichen Steuerungskommandos, die ich nacheinander freischalte. Diese Spielart missfällt mir dagegen auf dem DS wegen des zu kleinen Kameraausschnitts, so dass dieser Modus fast unspielbar wird. Ansonsten bietet der DS-Kick hochklassigen Arcade-Fußball.

FIFA 10

Sport >> Fußball

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Neues Jahr, neues "FIFA" – im Gegensatz zur Konami-Konkurrenz sucht Ihr aber auf beiden Handheld-Systemen den Torabschluss.

Im letzten Jahr feierte der 'Be a Pro'-Modus seine Premiere auf PSP und DS – in dieser Spielzeit wird er mächtig erweitert. Wählt zu Beginn Euer favorisiertes Team und einen dazugehörigen Feldspieler, den Ihr mehrere Saisons lang fest steuert und nicht wechseln dürft. Anders als im 'Werde zur Legende'-Modus von "PES" habt Ihr aber nicht nur einen einzigen Knopf zur Verfügung, mit dem Ihr beliebige Pässe anfordert, sondern verschiedene Einflussmöglichkeiten: Fordert hohe oder steile Pässe in den Raum, ruft einen zweiten Verteidiger hinzu und veranlasst den computergelenkten Mitspieler zu einem kräftigen Torschuss. Die vielfältigen Steuerungsnuancen sind nicht von Beginn an möglich, sondern werden durch Erfahrungspunkte nacheinander freigeschaltet. Denn jede Aktion auf dem Feld wie Dribbling, Torschuss oder Pass wird mit direktem Erfahrungsgewinn in Form eines Balkens belohnt, jeder Fauxpas wie ein abgefangenes Zuspiel dagegen mit Abzug bestraft. Eine Zusammenfassung am Ende jedes Matches listet Eure Leistungen auf und prüft, ob Ihr die spezifischen Spieleraufgaben erfüllt habt: Stürmer sollen Tore schießen, Verteidiger Bälle erobern und sich in die Offensive einschalten – dafür hagelt es Bonus-Erfahrung.

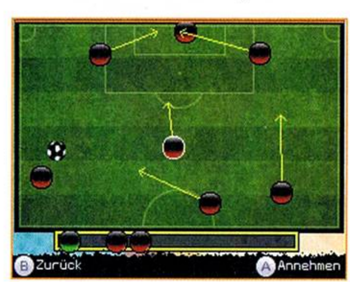
Ihr spielt dabei alle real existierenden Fußball-Wettbewerbe und dribbelt bei guter Leistung bereits in diesem Jahr die WM 2010 in Südafrika aus. Ansonsten kickt Ihr standesgemäß in Einzelspiel, Saison und Manager-Modus – Letzterer in diesem Jahr aber ohne Neuerungen.

Die DS-Version ist in puncto Umfang der PSP-Fassung ebenbürtig und lässt Euch obendrauf eigene Standards wie Frei- und Eckstoß in einem simplen Editor basteln. Diese dürft Ihr merkwürdigerweise nicht gleich ausprobieren, sondern lediglich speichern. Ob die selbst erstellte Variante tatsächlich taugt, müsst Ihr in einer regulären Partie testen – sofern Ihr gefoult werdet.



PSP Der "FIFA"-Look ist farbenfroher und comichafter als bei der Konkurrenz.

Gespielt wird klassisch über Digi-Kreuz und Aktionstasten, auf dem Touchscreen aktiviert Ihr wie im Vorjahr schnelle Team-Taktiken und absolviert Standards und Elfmeter intuitiv via Stylus. Stark ist der gut verständliche und munter plappernde Kommentator. *pu*



DS DS-exklusiv bastelt Ihr eigene Standards auf dem Touchscreen.



DS Der verkleinerte Radarbildschirm ist zwar schicker, aber weniger hilfreich.

Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Entwickler	>> Electronic Arts, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen

PSP	Pro Evolution Soccer 2010 (85 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	FIFA 09 (81 von 100 in Ausgabe 14)





Pro Evolution Soccer
PES 2010 Sport >> Fußball



Wie schon im letzten Jahr ist "PES" auch diesmal PSP-exklusiv – eine DS-Version steht nicht auf der Tagesordnung. Neu dagegen ist der Champions-League-Modus, der aus Lizenzgründen aber nur 17 der 32 teilnehmenden Teams bietet und deutsche Klubs gänzlich außen vor lässt. Dafür ist erstmals die deutsche Nationalmannschaft lizenziert. Ansonsten bleiben Modi-Neuerungen aus: Neben Meisterschaft, Pokal und Standard-Liga feiert auch der hektische 'Werde zur Legende'-Modus ein Comeback – hier seid Ihr auf einen Athleten festgelegt. Allerdings könnt Ihr nur einen selbst erstellten Kicker auf seinem Karriereweg begleiten und keinen ausgewachsenen Star wie in der "FIFA"-Konkurrenz über den Rasen scheuchen. Spielerisch bleibt sich "PES 2010" treu und gibt sich bei der ausgefeilten Steuerung und der guten Spielfeld-Übersicht meisterhaft. Neueinsteiger kommen schnell zurecht und Veteranen fühlen sich sofort heimisch. Dies liegt u.a. daran, dass sich in der fünften PSP-Auflage kaum etwas geändert hat. Wer einen der Vorgänger besitzt, überlegt sich den Kauf. *pu*

Philip Ulc — 7 von 10

"Die gleichen Pluspunkte wie im Vorjahr"

Die 2010er-Edition hat bis auf die halbgare Champions-League-Lizenz, die im Grunde nur das entsprechende Logo und die offizielle Musik auffährt, keine nennenswerte Neuerung erfahren. Daher stellt sich die Frage: Brauche ich das Spiel, wenn ich den Vorgänger besitze? Knappe Antwort: Nicht zwingend. PSP-Neueinsteiger genießen dagegen das spielerisch beste Rasenschach für unterwegs und erfreuen sich an einem realistischen Abbild ihres Lieblingssports – auch wenn die Spielgeschwindigkeit sehr hoch ist und wie üblich das Fehlen fast aller Lizenzen nervt.



PSP Bei Eckstößen habt Ihr wie gewohnt die Qual der Wahl: flacher Pass, steile Flanke oder sehr hoher Ball in den Strafraum. Im Menü wechselt Ihr flink den Schützen.

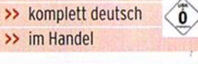
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	30 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel

USK 0

Alternativen

PSP	FIFA 10 (85 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	FIFA 10 (80 von 100 in dieser Ausgabe)



PES 2010: Pro Evolution Soccer

Pro
- sehr gute Spielbarkeit
- deutsche Nationalmannschaft
- online spielbar

Contra
- kaum Mehrwert zum Vorgänger
- Kommentare nur bei Torerfolg
- grafischer Stillstand

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, lokal und online, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Hochkarätige Fußball-Simulation mit minimalen Updates zur 09er-Version – wir vermissen neue Impulse.

POWERQUIZ D:SF

Was man nicht in den Beinen hat, sollte man im KOPF haben!

Seit 6. August im Handel erhältlich!





Erwerbe fundierte Sportkenntnisse und bestehe das

Extra: Beweise Geschicklichkeit an drei verschiede-

Teste und trainiere dein Wissen in acht Sportkategorien: **Fußball Bundesliga, Formel 1, Action Sport, Olympia** u.v.m.

Das PowerQuiz DSF läßt dich nicht allein!

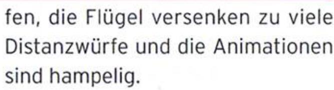
Zu den richtigen Antworten gibt es weitere **Hintergrundinformationen** zu über **2 000 Fragen**!





NBA Live 10

Sport >> Basketball



Stillstand heißt Rückschritt: Auch in diesem Jahr ist die Korbjagd auf PSP ein launiger Arcade-Spaß mit massig Spielmodi (Liga, All-Star-Weekend, FIBA-Weltmeisterschaft) und großem Lizenzpaket. Neu ist der aus Fußball-Titeln bekannte, hier maue "Be a Pro"-Modus samt der Option, einen Spieler zu basteln. Spielerisch sind die Verteidiger stets im Hintertreffen, die Flügel versenken zu viele Distanzwürfe und die Animationen sind hampelig.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



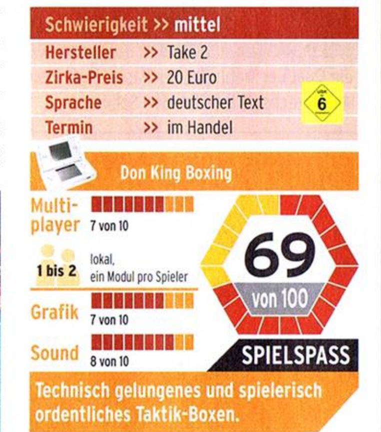
Korbreicher Arcade-Sport mit großem Umfang und doofen Mitspielern.

Don King Boxing

Sport >> Boxen

Ich bin verblüfft, wie viel echter Boxsport in ein DS-Modul passt. Zu den rauschfreien Klängen der Rocky-Hymne "Eye of the Tiger" übe ich mich im Seilspringen, im Ring verdresche ich meine Gegner in hübschem 3D. Die Schlagsteuerung mittels Stylus ist gut und simpel, die Blockfunktion freut Taktiker. Leider ist die Ausführung der Superschläge hakelig und die Karriere gleichförmig.

Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Take 2
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Technisch gelungenes und spielerisch ordentliches Taktik-Boxen.

Ico Soccer

Sport >> Fußball

Im Amateur-Modus werde ich zum Zuseher degradiert - im Pro-Modus folgen die Kicker meinen Kommandos nur zäh; zudem ist fast jeder Schuss ein Treffer. Die Idee eines Fußballspiels, das allein mit Stylus gesteuert wird, geht total nach hinten los: Wenn ich oben das Spiel gucke, sind die Stift-Befehle ungenau - konzentriere ich mich auf die Steuerung, weiß ich nicht, wo der Ball ist.



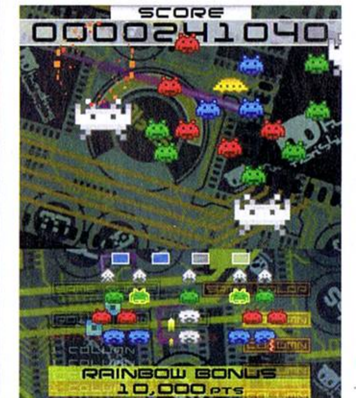
Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Black Bean
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

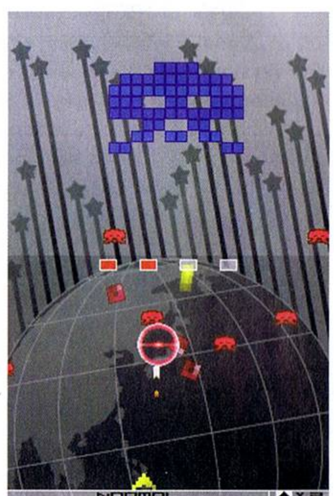


Technisch übler Kick mit ultraträger Stylus-Steuerung und null Übersicht.

Extreme 2
Space Invaders

Action >> Shoot'em-Up





DS Normalerweise ballert Ihr nur Angreifer auf dem unteren Display ab. In den Bonusrunden und beim Endgegner sind jedoch beide Bildschirme in Aktion.

Seit 1978 versuchen die "Space Invaders" unsere Welt zu erobern. Letztes Jahr zogen sie besonders farbenfroh als "Extreme"-Edition auf PSP und DS in die Schlacht - bei der aktuellen Fortsetzung beschränken sie ihre Attacken auf DS-Besitzer. Erneut steuert Ihr eine einsame Kanone am unteren Bildrand und ballert auf methodisch von oben nachrückende Feindformationen. Die bewegen sich aber nicht wie vor über 30 Jahren stur seitlich, sondern haben viele neue Tricks gelernt. So werden schon mal einzelne Exemplare schneller oder die Invasoren verdoppeln sich, wenn Ihr sie beschießt. Außerdem sind die Feinde farblich markiert: Trefft Ihr bestimmte Kombinationen, erhaltet Ihr zeitweilig Superwaffen oder aktiviert Bonusrunden. Anders als beim Vorgänger erstrecken sich diese nun über beide DS-Bildschirme. Ansonsten halten sich die Änderungen in Grenzen: ein paar neue Arten, Bonuspunkte zu kassieren, sowie geänderte Hintergründe (statt psychedelischer Farbmuster huschen nun abstrakte Formen durchs Bild) - das ist alles. *us*



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Habe ich das nicht schon mal gespielt?"

Hätte ich hier den Meinungskasten vom ersten "Space Invaders Extreme"-Test kopiert, würde das kaum jemand merken - denn was dort stand, gilt auch diesmal. Das dynamische Geballere macht Laune, knackige Waffen, interessante Feindformationen und Bonusrunden überzeugen. Mir hat die Optik vom Vorgänger etwas mehr zugesagt, dafür fügen sich die Extra-Einlagen jetzt nahtlos ein und der obere Bildschirm wird häufiger genutzt. Habt Ihr Teil 1 nicht, lohnt sich "Extreme 2" für Retro-Fans mit Faible für's Moderne. Ansonsten solltet Ihr genau überlegen, ob Ihr (fast) das Gleiche erneut kaufen wollt.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Taito, Japan
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

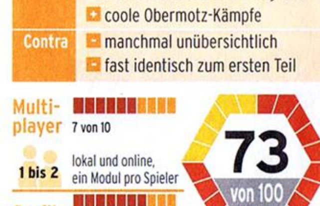
Alternativen

PSP	Space Invaders Extreme (73 von 100 in Ausgabe 12)
DS	Space Invaders Revolution (nicht getestet)

Space Invaders Extreme 2

Pro
- fetzige Grafik und Sound
- mächtige Spezialschüsse
- Bonusrunden besser integriert
- coole Obermotz-Kämpfe

Contra
- manchmal unübersichtlich
- fast identisch zum ersten Teil



Reizvolle Modernisierung des Baller-Klassikers im Cool-Look, die sich vom Vorgänger (zu) wenig unterscheidet.



Broken Destiny
Soulcalibur

Action >> Beat'em-Up



PSP Wendig – trickreich – fies. Der clowneske Neuzugang Dampierre hat Klingen in den Ärmeln versteckt und greift auch mit dem Rücken zum Gegner an.

Das japanische Entwicklerhaus Namco lässt nach "Tekken" seine zweite große Prügelserie auf die PSP los. Durch zahlreiche Auftritte (von der Spielhalle über die PS2 bis hin zur Xbox 360) gestählt, kreuzt der charismatische Kämpfertrupp nun auch mobil die Klingen – edler Samurai, vollbusige Amazone oder finsterer Dämonenknecht (plus "God of War"-Held Kratos) haben nicht nur Charme, sondern auch ein Metzelwerkzeug im Gepäck. In imposant ausstaffierten 3D-Arenen treten die insgesamt 28 Kämpfer zu Duellen an – dabei fliegen die Funken, roter Lebenssaft fließt nicht. Die Devise des Kampfsystems lautet: Leicht zu lernen – schwer zu meistern. Erste cool inszenierte Manöver gelingen auch blutigen Anfängern, wer wirkungsvolle 'Guard Impact'-Konter oder den Sofortkill 'Kritischer K.o.' anwenden will, muss lange trainieren.

Einen echten Arcade-Modus hat "Broken Destiny" nicht – Ihr kämpft im 'schnellen Spiel' gegen zufällige Editor-Charaktere oder tretet in den 'Prüfungen' gegen die Originalrecken an; der 'Spießrutenlauf' schließlich ist ein Mix aus Tutorial und dem klassischen Missionsmodus der Serie, wird aber bald schwer und nervt mit trashiger Hintergrundstory. *ms*



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Namco-Bandai, Japan
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Tekken: Dark Resurrection** (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Bleach: The Blade of Fate** (85 von 100 in Ausgabe 11)

Matthias Schmid
7 von 10
„Spielerisch top – allein aber bald ausgelutscht"

Bin ich zum Meckeronkel verkommen? Da habe ich mit "Broken Destiny" ein Spiel aus meinem Lieblingsgenre vor mir, das nicht nur genial aussieht, sondern sich auch so spielt – und trotzdem bleibt die Spielspaß-Auszeichung im Schrank. Woran liegt's? Das famose Line-Up an coolen Fightern, die edel animierten Manöver und ein Kämpfereditor, der seinesgleichen sucht, tragen keine Schuld. Dafür stinken mir die uninspirierten Solo-Modi: Ich werde mit dämlichen Titeln abgespeist, die ich mir nur im Mehrspieler-Modus an die Brust heften kann und der 'Spießrutenlauf' wird wegen fehlender Tipps zum Trial&Error-Ärgernis. Außerdem wiegen zwei Neulinge (Dampierre & Kratos) die fehlenden Bonusfiguren von Teil 4 nicht auf.

Soulcalibur: Broken Destiny

Pro
- rundum gelungenes Kampfsystem
- akkurate Steuerung
- feine 3D-Grafik und Effekte
- komfortabler Kämpfer-Editor

Contra
- merkwürdige Solo-Modi
- Story sehr käsig

Multiplayer: 9 von 10
1 bis 2 – lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

81 von 100 – SPIELSPASS

Prügelparadies für Grafik- und Multiplayer-Fans. Solisten wundern sich ob der spärlichen Spielvarianten.

Final Fantasy
Dissidia

Action >> Beat'em-Up



PSP Mit einem Angriff zum Sieg: Im Ex-Modus kann Euer Held die wuchtigen Ex-Manöver ansetzen, wie man sie aus den Rollenspielen kennt.

Nach Ausflügen in diverse Genres ist "Final Fantasy" beim Prügelspiel angekommen: 22 Helden wie Zidane, Tribal, Squall Lionheart und Goblez schlagen in "Dissidia" die Schlacht ums Universum. Dabei erlebt Ihr die Handlung um zwei rivalisierende Götter aus verschiedenen Perspektiven. Man erkundet die einzelnen Kapitel wie im Brettspiel – Ihr zieht über Ereignisfelder, mischt Rivalen auf und sammelt Bonussschätze aus Kisten. Trainiert Euren Helden und wählt die korrekte Ausrüstung, um für das Finale gerüstet zu sein!

Das Kampfsystem kommt ohne komplizierte Tastenkombinationen aus. Ihr sprintet mit dem Analogstick durch die mehrstöckigen Arenen, hüpft und aktiviert mit der Areal-Taste diverse Spezialaktionen wie z.B. Schluchten überfliegen und auf Stangen rutschen. Den Feind nehmt Ihr mit dem Auto-Fokus ins Visier: Ihr attackiert ihn mit zwei Tasten für Mut und Lebensenergie, Euer Held nutzt dabei je nach Situation (z.B. Sprung, Nahkampf, Distanz) verschiedene Manöver aus dem Slot-Manager – vom Schwerterregen bis zum Tornadoangriff. Per Ad-hoc-Modus lassen sich Duelle veranstalten, massig Extras wie Kampfkalender und Replay-Editor sind ebenfalls eingebaut. *oe*



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12



Alternativen

PSP	**Power Stone Collection** (86 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Bleach: The Blade of Fate** (85 von 100 in Ausgabe 11)

Oliver Ehrle
8 von 10
"Wird dem großen Namen gerecht"

In "Dissidia" nutzt Ihr völlig andere Taktiken als in herkömmlichen Beat'em-Ups. Ihr könnt die Gegner geschickt umlaufen, Hindernisse als Deckung missbrauchen und weitere pfiffige Tricks einsetzen. Die Gegner lassen sich verwirren, in Fallen locken und durch das Sammeln von Ex-Items plötzlich locker niederstrecken. Wer erfolgreich agieren möchte, muss deshalb die beiden Kamera-Modi und die verschiedenen Zoom-Stufen im Griff haben. Obwohl Ihr nur mit zwei Tasten kämpft, bleibt die Keilerei trotzdem taktisch. Beim Schlagabtausch ist das leicht erlernbare Timing entscheidend, für Block und Ausweichmanöver benötigt Ihr dagegen etwas Übung. Allerdings gehen nicht alle Kämpfe so trickreich vonstatten, manche sind auch reine Level-Up-Routine.



Dissidia: Final Fantasy

Pro
- 22 "Final Fantasy"-Kämpfer
- komplexer Story-Modus
- umfangreiches Heldentraining
- aufregende Ex-Manöver
- viele Extras und Boni

Contra
- keine Online-Kämpfe



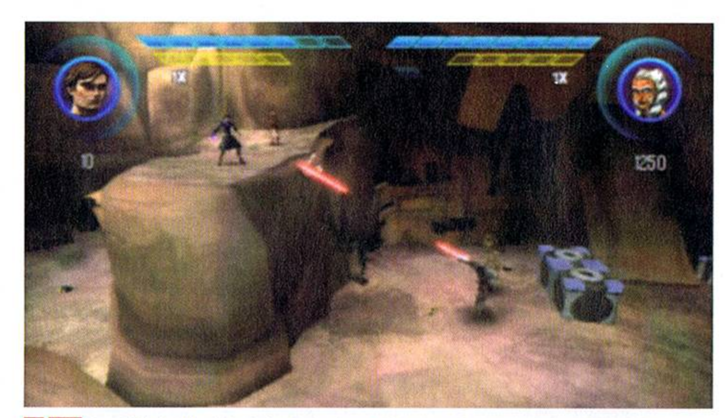
Multiplayer: 8 von 10
1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

82 von 100 – SPIELSPASS

Aufwändig inszeniertes Prügelspiel mit einfacher Steuerung, taktischem Tiefgang und vielen Belohnungen.



PSP Achtet auf die Zielmarkierung: Deren Farbe (grün oder blau) verrät, ob Ihr das Stahlbein angreifen oder besteigen dürft.



PSP Zum Glück müsst Ihr keine Angst vor Fehlern zu haben: Wenn der Held das Zeitliche segnet, wird er auf einer nahe gelegenen Plattform wiederbelebt.

Republic Heroes

Star Wars: The Clone Wars

Action >> Hack'n'Slay

Wie die Animationsserie "The Clone Wars" (seit Anfang Oktober zu sehen auf Pro Sieben) spielt "Republic Heroes" zwischen Episode 2 und 3: Ihr landet auf diversen Planeten, um strategisch wichtige Ziele anzugreifen. Die Schauplätze und Missionen auf PSP und DS unterscheiden sich, spielerisch sind sie sich jedoch recht ähnlich. Ihr lenkt diverse Figuren wie Jedis und Klonsoldaten und folgt den linearen Levelpfaden durch die feindlichen Linien. Je nach Bewaffnung stürzt Ihr Euch dabei wild ins Lichtschwertgetümmel oder geht in Deckung, um die Feinde gezielt aufs Korn zu nehmen. Natürlich wendet Ihr auch Macht-Manöver an, mit denen Ihr Kisten und Felstürme schiebt oder die Verschwörer aus dem Weg schleudert. Gemeinsam haben die beiden Versionen auch die fummelige Kamera: Meist entfernt sie sich so weit von den Helden, dass diese nur noch wenige Pixel klein sind – wie soll man da was erkennen? Auf dem DS macht das spielerisch zum Glück keinen Unterschied, weil man schlicht auf Sprungziele und Feinde tippt, um Angriffe und Manöver auszulösen. Dadurch wird das Geschehen aber auch eintönig, da es abgesehen vom korrekten Touch-Timing kaum Herausforderungen gibt. Deshalb haben die Macher wohl jede Menge Figurwechsel und Minispiele wie Touch-Codeschlösser eingebaut.

Auf der PSP löst man Sprünge und Schläge mit Tasten aus, auch wenn das Ergebnis oftmals ein wüster Pixelknäuel ist. Die Steuerung entpuppt sich erneut als recht großzügig – Ihr müsst nur ungefähr in die Richtung einer Plattform lenken, um sie zu treffen. Zum Glück, denn die Levelpfade führen über winzige Absätze, die man teilweise kaum mit dem bloßen Auge ausmachen kann. Ihr kämpft an der Seite von computergesteuerten Freunden und knüpft Euch mächtige Obermotze vor, die Ihr Stück für Stück auseinander nehmt. Im Vergleich zur DS-Version sind die Tipps leider teils ungenau. *oe*

Oliver Ehrle
4 von 10
„Fade TV-Adaption mit massig Mängeln"

Dass Umsetzungen von TV-Serien mit Vorsicht zu genießen sind, ist allgemein bekannt - "Republic Heroes" macht da keine Ausnahme. Auf beiden Handhelds ist zwar jede Menge los, der Held und seine Aktionen sind aber kaum erkennbar; nur dank der Lichteffekte sieht man den Einsatz von Waffen. Die DS-Version bringt mit Team-Wechsel und Funkverkehr mehr Abwechslung in die Levels, leider versteht Ihr wegen der kratzigen Sprachausgabe aber kaum etwas - die Texte retten Euch. Auf der PSP klappt die Verständigung besser, dafür lässt Euch die Umgebungsgrafik im Stich: Oft hüpft Ihr ins Blaue, weil begehbare Plattformen kaum von Levelschmuck zu unterscheiden sind. Das macht weder Spaß noch Sinn und sollte den Betatestern gefälligst auffallen!

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> LucasArts, USA
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 12)
Termin	>> im Handel

Alternativen	
PSP	Star Wars Battlefront: Elite Squadron (80 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Star Wars Battlefront: Elite Squadron nicht getestet

PSP – Star Wars: The Clone Wars

Pro
- turbulente Lasergefechte
- unkomplizierte Steuerung
- viele computergesteuerte Feunde...

Contra
- ...die aber reichlich Unsinn machen
- nervige Winz-Grafik
- stellenweise zu knappe Tipps

Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

48 von 100 SPIELSPASS

Wirbelt das Laserschwert durch die Schauplätze der TV-Vorlage – die Minihelden sind leider kaum erkennbar.

DS – Star Wars: The Clone Wars

Pro
- viele Helden mit eigenen Talenten
- mehr Handlung als auf PSP
- eingestreute Minispiele

Contra
- fade Touch-Steuerung
- nervige Winz-Grafik
- rauschige Sprachausgabe



Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

45 von 100 SPIELSPASS

Der Heldenwechsel bringt auf DS mehr Abwechslung, aber die plumpe Touch-Steuerung langweilt gewaltig.



DS Ducken und Ballern: Sucht Deckung, dann bleibt Ihr siegreich.



DS Autospiegel: Mit dem Laserschwert lassen sich Schüsse reflektieren.

Naruto Ninja Council 3

Action >> Jump'n'Fight

Das DS-Spiel zur Animeserie "Naruto Shippoden" packt die Handlung der ersten 30 Episoden in ein Modul: Ihr hüpft und klettert mit Eurem Ninja durch in alle Richtungen scrollende Plattformlevels und nutzt Ninjatalente wie Walljump und Wasserlauf, um die entlegensten Winkel zu erkunden. Dort lauern Boni und Extrawaffen wie Darts und verschiedene Wurfsterne. Die vielen Wölfe, Spinnen und Räuber mischt Ihr mit Combo und Spezialangriffen auf, die Ihr im Laufe des Abenteuers lernt.



DS Guckt auf den Radar, um alle Plattformen zu erspähen.

Außerdem dürft Ihr ein Team zusammenstellen – Naruto Uzumaki, Sakura Haruno, Rock Lee, Neji Hyuga und Kakashi Hatake verfügen über individuelle Talente. Eine Figur wählt Ihr zum Helden, zwei weitere lassen sich per Touchscreen für kurze Zeit herbeirufen. Dort erscheinen auch Specialmoves und der Frosch Pakkun, der Euch mit seinem Supersprung an bestimmten Stellen zu entlegenen Plattformen befördert – achtet auf das Froschschild. In den Obermotzkämpfen mischt Ihr Narutos Rivalen in mehrere Bildschirme großen Arenen auf. Bis zu vier Freunde dürfen sich im Mehrspieler-Modus auch gegenseitig beharken.



DS Nutzt die Helfer: Mit Frosch Pakkun springt Ihr auf die höchsten Dächer.



Dank drei bis vier Kraxelebenen gibt es in den Levels von "Ninja Council 3" jede Menge Geheimnisse und Parallelpfade zu entdecken. Doch leider spielen sich viele Kämpfe eintönig, weil man den Feinden grundsätzlich die Standard-Combo um die Ohren haut und in der Bedrängnis Specialmoves oder Helfer auslöst – selbst in Obermotzduellen ist kaum Taktik nötig. Die Mehrspielergefechte erweisen sich ebenfalls als meist planlose Keilereien.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Tomy, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	**Naruto Legends: Akatsuki Rising** (68 von 100 auf Seite 69)
DS	**Ninja Gaiden: Dragon Sword** (83 von 100 in Ausgabe 12)

Naruto Ninja Council 3	
Pro	+ viele verwinkelte Plattformwelten + massig Manöver und Extrawaffen + erstellt ein Team und ruft die Helfer
Contra	– fades Kampfsystem – teils träge Animationen – schwacher Mehrspieler-Modus

Multiplayer 4 von 10

1 bis 4 – lokal und online, ein Modul pro Spieler

Grafik 6 von 10

Sound 5 von 10

62 von 100 SPIELSPASS



Plattform-Action zur Anime-Serie: Die Kraxelwelten bergen viele Geheimnisse, aber die vielen Kämpfe sind fade.

Mit FELIX fit für die Schule!

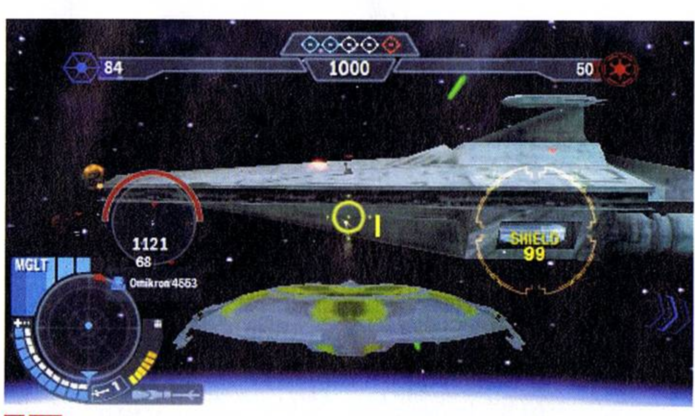
Malen Schreiben Spielen Wissen
Mit Spaß & Spiel fit für die Schule!
Lernabenteuer mit FELIX
NINTENDO DS
USK ab 0 freigegeben
3 www.pegi.info
HMH INTERACTIVE
LICENSED BY Nintendo
Empfohlen von Familie&Co Die Familienzeitschrift

Tolle Schwung-, Mal- und Knobelübungen für einen spielerischen Schuleinstieg.

Nintendo DS™ Lite
+6 Mini-Spiele

HMH INTERACTIVE NINTENDO DS

Ab 26.11. im Handel!



PSP Selbst die mächtigen Basiskreuzer lassen sich zerstören: Achtet beim Anflug aber auf die vielen Geschütze, die Euch ins Kreuzfeuer nehmen.



PSP Im Sturzflug gegen die feindliche Basis: Ihr könnt sie aus sicherer Entfernung beschießen – oder Ihr landet, um sie einzunehmen.

Elite Squadron
Star Wars Battlefront

Action >> Third-Person-Shooter

Das Imperium schlägt zurück: Nach "Renegade Squadron" rückt nun die Elite aufs intergalaktische Schlachtfeld vor: In zwölf Schauplätzen der Filmvorlage wie Endor, Todesstern und Hoth stellen sich die Rebellen den Truppen von Darth Vader und dem Imperator – je nach Lokalität dürft Ihr Euch sogar zwischen verschiedenen Epochen entscheiden. In Einspielerkampagne, Instant-Action-und Online-Modus gilt es die Stellungen des Feindes zu erobern, aber auch Capture-the-Flag- und Death-Matches zu bestehen.

Dabei kämpft Ihr jetzt auf drei Ebenen, nämlich Orbit, Luftraum und Schlachtfeld. Im Weltall startet Ihr im Raumschiff-Hangar, um diverse Jäger zu besteigen. Ihr könnt mit ihnen schnittige Dogfights austragen, die mächtigen Schlachtschiffe Stück für Stück auseinander nehmen oder zur nahen Planetenoberfläche fliegen. Dort nehmt Ihr die Feinde im Tiefflug unter Beschuss oder landet, um die Schlüsselstellungen zu Fuß oder hinterm Steuer eines Walkers zu stürmen – die Möglichkeiten sind riesig!

Der Wechsel zwischen den drei Schlachtfeldern klappt gut, zumal Flug-Animationen die knappen Ladepausen überbrücken. Bei den turbulenten Feuergefechten nutzt Ihr den Autofokus, um selbst Feinde am Bildschirmrand flink anzuvisieren: In jedem Spielmodus besitzt Ihr eine Feuerwaffe sowie Sprengsätze wie Granaten oder Raketen, am Boden nutzt Ihr zudem die Nahkampfattacke. Ihr setzt die Manöver abwechselnd ein, denn Eure Waffen können leicht überhitzen. Passt auf, dass Euch der Feind nicht kalt erwischt! *oe*



PSP Der Klonsoldat hat sich zwischen die Allianz verirrt: Wer sich nicht den Rücken frei hält, endet schnell im Laserhagel oder bekommt von hinten eins über die Rübe gezogen. Achtet deshalb stets auf die roten Punkte im Radar.

Oliver Ehrle – 8 von 10

"Mehr Taktik und mehr Freiraum"

In früheren "Battlefront"-Matches war man oft auf sich allein gestellt, bei "Elite Squadron" ziehen alle Spieler an einem Strang – Euch erwarten wilde Gefechte! Obwohl man auf drei Ebenen spielt, hängt alles zusammen; man kann sich sogar auf der Planetenoberfläche hinter eine Kanone klemmen und Kreuzer im Weltall beschießen. Die neue Handlung erzählt die Geschichte zweier Drohnen und ist damit mehr als nur eine Bot-Version des Mehrspieler-Modus. Trotzdem werdet Ihr die meiste Zeit in Online-Gefechten verbringen, für die "Battlefront" ausgelegt ist: Wenn Spieler ihren Grips einbringen, werden die Gefechte richtig verzwickt – solo erledigt Ihr die Feinde dagegen im Dutzend, diese Schlachten gewinnt Ihr schnell.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Pandemic, USA
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

16



Alternativen

PSP	**Socom Fireteam Bravo 2** (87 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4)



SW Battlefront: Elite Squadron

Pro
- Schlachten auf drei Ebenen
- aufregende Online-Matches
- verbesserter Einspieler-Modus
- unkomplizierte Handhabung

Contra
- keine Headset-Unterstützung
- Autofokus verliert Feinde an Kanten



Multiplayer: 8 von 10
1 bis 16 – lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Drei Action-Ebenen und erpielbare Talente bringen taktischen Schwung in die intergalaktischen Gefechte.

Warriors Orochi 2

Action >> Massenkampf

Nichts Neues an der Koei-Front: "Warriors Orochi 2" spielt sich wie etliche "Dynasty Warriors"-Titel zuvor, schickt Euch jedoch als Dreiergespann in die Schlacht. Während Ihr hirnlose Krieger und Offiziere in mehreren Spielmodi zu Tausenden meuchelt, schaltet Ihr neue Kämpfer frei und motzt Euren Heldentrupp auf. Wechselt dabei zwischen den Kämpfern der Klassen Kraft, Technik und Geschwindigkeit. Witzloser Bonus: ein öder Versus-Modus.





Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Koei
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Warriors Orochi 2

Multiplayer	3 von 10
1 bis 2	lokal, eine Disk pro Spieler
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

56 von 100 – SPIELSPASS

Monotone Massenschlacht mit knapp 100 Kämpfern im Auflevel-Wahn.

Resistance: Retribution

Action >> Third-Person-Shooter

In einem alternativen Universum haben Aliens die Kontrolle über Europa. Im grafisch besten Shooter für PSP kämpft Ihr an der Seite einer Widerstandsbewegung gegen vielseitige wie detaillierte Monsterscharen. Praktisch: Innerhalb eines Zielbereichs erfassen Anfänger ihre Gegner automatisch. Mech- und Taucheinlagen, Bosskämpfe mit taktischer Note sowie versteckte Geheiminformationen bringen Würze in das spannungsgeladene Abenteuer.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 18

Resistance: Retribution

Multiplayer	8 von 10
1 bis 8	online und lokal, eine Disk pro Spieler
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

85 von 100 – SPIELSPASS

Spannender Alienkrieg mit Spitzengrafik und exzellenter Steuerung.

Naruto Legends: Akatsuki Rising

Action >> Beat'em Up

Der Akatsuki-Klan hält den Anführer des versteckten Sanddorfes gefangen. Naruto und seine Freunde brechen auf, um den Fieslingen die verdiente Abreibung zu verpassen. Ihr erkundet die verschiedenen Schauplätze, mischt massig Ninjas auf und sammelt Schriftrollen, die die Talente Eures Helden ausbauen. Außerdem dürft Ihr Shuriken schleudern und Euch via Teleporter in Sicherheit bringen - weitgehend kämpft Ihr aber mit nur einem Button.





Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Naruto Legends: Akatsuki Rising

Multiplayer	6 von 10
1 bis 2	lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

68 von 100 – SPIELSPASS

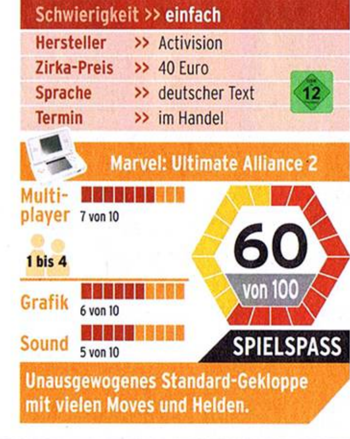
Vergnügliche, aber simpel aufgebaute Ninja-Keilerei mit Koop-Modus.

Marvel: Ultimate Alliance 2

Action >> Massenkampf

Wie im Vorgänger zieht Ihr mit einem Superhelden-Quartett gegen unzählige Feinde und verprügelt sie. Durch fleißiges Meucheln hageln Erfahrungspunkte auf Euer Konto, mit denen Ihr weitere coole Moves erwerbt. Bedauerlicherweise sind Hulk, Spider-Man und Konsorten dank ihrer Superkräfte zu stark für die Gegnerhorden, dafür schwächeln die computergesteuerten Mitspieler.





Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Marvel: Ultimate Alliance 2

Multiplayer	7 von 10
1 bis 4	
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

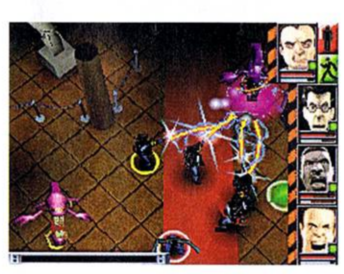
60 von 100 – SPIELSPASS

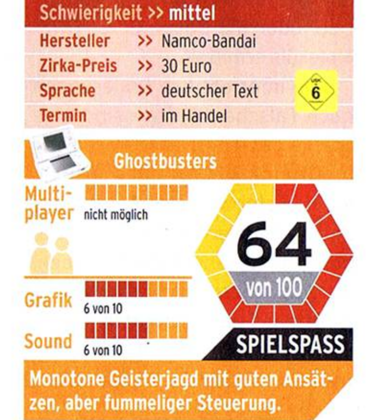
Unausgewogenes Standard-Gekloppe mit vielen Moves und Helden.

Ghostbusters

Action >> Taktik-Shooter

Die Geisterjäger sind zurück: Während einer Ausstellung zum Finstergott Gozer machen sich erneut Geister breit. Fahrt mit dem Ecto-1 zum Einsatzort und fangt sie mit Eurem Viererteam wieder ein. Kommandiert dabei die Jäger separat oder im Team und steckt das verdiente Geld in die Entwicklung neuer Ausrüstung. Wenig Abwechslung und ein übervoller Bildschirm trüben die Freude.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Ghostbusters

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

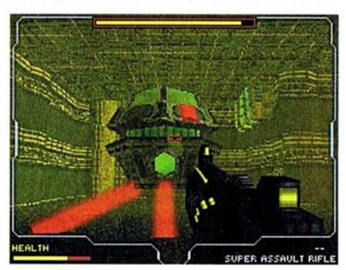
64 von 100 – SPIELSPASS

Monotone Geisterjagd mit guten Ansätzen, aber fummeliger Steuerung.

Moon

Action >> Ego-Shooter

In einem der wenigen Ego-Shooter für DS dringt Ihr mit MG und Alienwaffen in das riesige Tunnelsystem des Mondes vor. Bedrohliche Industrial-Sounds und unheimliche Lichtspiele in den Gängen sorgen für Stimmung. Die Schießereien gegen Aliens spielen sich prima, den zunehmend komplexen Schalterrätseln mit einem fernsteuerbaren Roboter mangelt es an Abwechslung.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Koch
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Moon

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

79 von 100 – SPIELSPASS

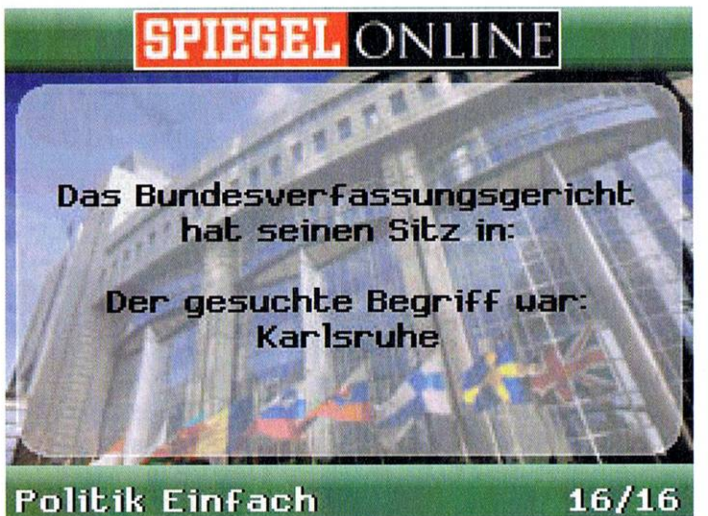
Atmosphärischer Ego-Shooter mit prima Steuerung und Rätseln.

Spaß für die ganze Familie

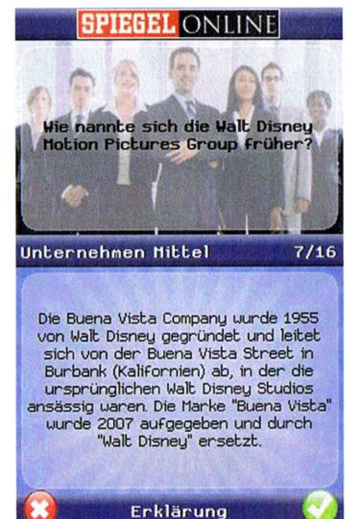
Nintendo hat mit "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" den Weg geebnet – Videospiele im Allgemeinen und Handhelds im Besonderen sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Auch jenseits klassischer Games für Intensiv-Zocker besteht Bedarf an interaktiver Unterhaltung. Nur die Bezeichnung dieses vermeintlich neuen 'Genres' bereitet Probleme: Die Industrie nennt es gerne 'Casual Games', übersetzt etwa 'beiläufige, zwanglose Spiele'. Unserer Ansicht nach trifft das nicht den Kern, da vermehrt Lernprogramme und Lebenshilfen jeglicher Art erscheinen. Für uns ist diese Mischung aus nicht allzu komplizierten Spielen und zugänglicher Wissensvermittlung ein Angebot an die ganze Familie, von den Enkeln bis zu den Großeltern, sich mit den elektronischen Taschenspielern zu beschäftigen. Allen Programmen gemein ist der spielerische Umgang mit dem jeweiligen Thema.

Insofern findet Ihr in unserer Familien-Rubrik alle Handheld-Titel jenseits typischer Zocker-Kategorien. Dazu haben wir uns drei Hauptgenres ausgedacht, die diese Programme sinnvoll zuordnen: 'Meine Bildung' umfasst alle Titel, bei denen die Wissensvermittlung im Vordergrund steht, 'Mein Verstand' versammelt jene Programme, die Eure grauen Zellen auf Vordermann bringen. 'Mein Leben' schließlich fasst alle Spiele zusammen, in denen Ihr in eine andere, spannende Rolle schlüpft, sozusagen ein zweites Leben durchspielt – ob als Liebhaber, Detektiv oder Tierpflegerin. Wichtig ist, dass keine Vorkenntnisse verlangt werden. Spiel rein, Handheld an, Spaß haben: So sieht im Idealfall der Ablauf aus.

Ob der Einstieg wirklich leicht fällt, ob sich hinter der knuffigen Präsentation ein sinnvoller Sprachtrainer, ein umfassender Reisebegleiter oder ein spannendes Tierabenteuer verbirgt, das verraten unsere Tests. Wir prüfen Grafik, Sound und Inhalt – nicht alles, was die Werbetexte auf der Packung versprechen, bewahrheitet sich.



DS Ein Quizdurchlauf geht über 16 Fragen – wahlweise mischt Ihr den Schwierigkeitsgrad sowie die acht Themengebiete zu einer kurzweiligen Raterunde.



DS Nach falschen Antworten erklären präzise Kurztexte den Sachverhalt.

Spiegel Online Karrierecoach

Meine Bildung >> Karriere

Ihr habt die nächste Sprosse der Karriereleiter im Blick, wisst aber nicht, wie Ihr Euch darauf vorbereiten sollt? Die Antwort will Euch der "Karrierecoach" geben, schafft das aber nur bedingt, denn der Titel ist irreführend. Ihr werdet nicht unterrichtet, sondern abgefragt: 2.000 Fragen aus acht Themengebieten wie Berufsleben, Internet, Politik oder Arbeitsplatzorganisation erwarten Euch. Die Aufgaben sind durchweg gut recherchiert, schließlich haben sich die Entwickler aus dem riesigen Spiegel-Archiv bedient. Dennoch sind uns Rechtschreibfehler und ungenaue Antwortoptionen aufgefallen – das sollte bei diesem Namenspaten nicht passieren.

Den Großteil der Fragen löst Ihr im Multiple-Choice-Verfahren mit einer oder mehreren richtigen Antworten. Gelegentlich tippt Ihr im 'Ampelspiel' den gesuchten Begriff in eine virtuelle Tastatur, wobei Ihr Euch nur drei Fehlversuche erlauben dürft. Oder Ihr sollt auf einer kleinteiligen Karte eine bestimmte Stadt oder ein Land markieren. Eine Quizrunde endet nach 16 Fragen mit einem Ergebnisbildschirm, der Eure Leistung in Prozentwerten aufschlüsselt. Verzeiht Euch den einen oder anderen Fehler, denn das geforderte Wissen ist teils speziell auf Berufsgruppen zugeschnitten, wenn Ihr zum Beispiel die Spektralfarben der Wellenlänge absteigend sortiert oder die Basen eines DNS-Moleküls ermittelt.

Die informativen Erklärungen nach Falschantworten sind eine Stärke des Titels ebenso wie der im Grunde simple, aber spaßige Mehrspieler-Modus: Löst mit bis zu vier Spielern an einem Handheld nacheinander 24 Aufgaben, die sich in Schwierigkeitsgrad und Punktzahl unterscheiden – derjenige mit der höchsten Punktausbeute setzt sich die Wissenskrone auf. *pu*



DS Geografie-Lehrstunde: Setzt das Fähnchen auf die richtige Stelle.

Spiegel-Quartett



Der "Karrierecoach" ist Auftakt einer Wissenstrainer-Serie exklusiv für den DS. Zeitgleich erscheint ein Trainer für "Allgemeinwissen" (Test auf Seite 75), im späten November folgen der Lebensratgeber "Lifecoach" und der digitale Reiseführer "Weltreise". In Sachen Spielstruktur ähneln sich die Titel: In 2.000 Quizfragen mit verschiedenen Fragetypen werdet Ihr in dem jeweiligen Bereich geschult. Ob Länderwissen, Reisevorbereitungen, Finanzen oder Partnerschaft – die Themen sind vielfältig, die Fragen variieren von trivial bis knackig. Abwechslung bringt der Mehrspieler-Modus.



Spiegel Online Karrierecoach

Hersteller	>> The Games Company
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- 2.000 Fragen aus acht Bereichen
- drei Schwierigkeitsgrade
- Interface im 'Spiegel Online'-Design
- lehrreiche Erklärungen

Contra
- keine Fotos oder Videos
- wenig Fragetypen

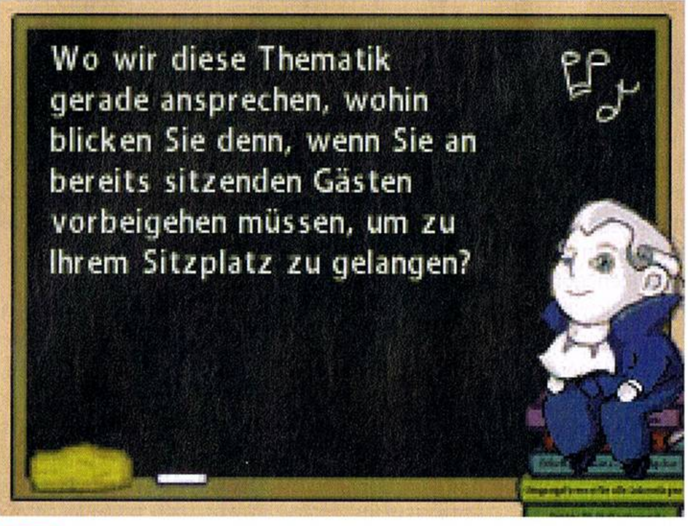
Grafik: 3 von 10
Sound: 2 von 10

5 von 10 WERTUNG

Bieder präsentierter, sachkundiger Fragenkatalog rund um den Beruf mit pointierten Erklärungen.



DS Selbst für Begrüßungen gibt es eine gesellschaftliche Rangfolge.



DS Der mitunter witzige, stets höfliche Freiherr Knigge führt durch 16 Städte und Kapitel des stilsicheren Miteinanders – hier sind wir im Theater und blicken zu den Gästen.

Spielend zum guten Benehmen

Knigge

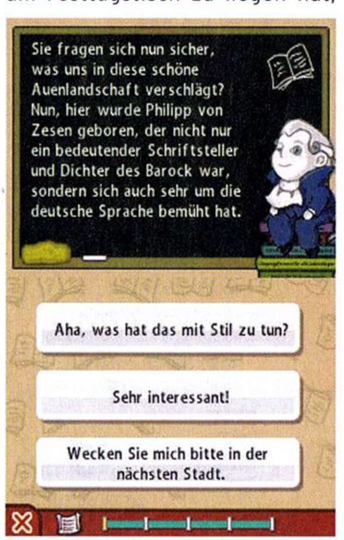
Meine Bildung >> Stil & Etikette

Althergebrachte Traditionen sind uncool, Verhaltensregeln bei Tisch überholt und Höflichkeit nur ein nutzloser Zeitfresser – dieser Eindruck drängt sich im Alltag gerne auf und doch sind Ratgeber zu gutem Benehmen gefragt wie nie. In Zusammenarbeit mit Moritz Freiherr Knigge greift RTL die berühmten Knigge-Anstandsregeln auf und bereitet sie in einem textlastigen Kurs auf, der Lernfreudige auf eine kulturelle Reise in 16 Städte führt. Dort lernt Ihr, wie Besteck am Festtagstisch zu liegen hat, dass Ellbogen auf selbigem nichts verloren haben und welches Outfit sich wann am meisten schickt.

Daneben gibt Euer Begleiter Adolph Freiherr Knigge in zahlreichen Anekdoten Wissenswertes zum Besten, etwa über den Ursprung der Krawatte oder des Cocktails. Ähnlich zu Dr. Kawashima motiviert auch er mit täglich neuen, stets auf das aktuelle Datum abgestimmten Informationen.

Ein Heißluftballon befördert Euch von einem Reiseziel zum nächsten – in der spielerisch fragwürdigen Flugeinlage weicht Ihr Hindernissen aus, könnt aber nicht sterben. Anspruchsvoller gestalten sich beinharte Prüfungen auf dem Weg zum Benimmprofi, den Ihr anhand von Erfolgsstatistiken nachvollzieht. Gelerntes wiederholt Ihr mithilfe von fünf Nachschlagewerken aus verschiedenen Bereichen wie "Gesellschaftliche Etikette", "Kulinarisches Kompendium" oder "Stilsicher im Berufsleben". Daneben vertieft Ihr Eure Kenntnisse in 21 Minispielen, die Ihr im Verlauf des Kurses freischaltet. Dort erratet Ihr eingespielte Musik klassischer Komponisten, übt Euch im Gesellschaftstanz, spielt Obst-Memory oder wählt passende Kleidung für festliche Anlässe. Spätestens wenn Ihr hier den edlen braunen Herrenschuh vom ähnlichen Slipper unterscheiden sollt, treten aufgrund des simplen Comic-Stils Probleme auf: Manche Objekte sind nicht eindeutig zu erkennen.

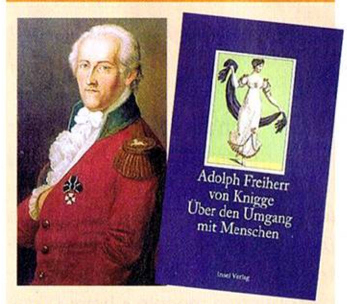
"Knigge" bietet spielerisch nichts Neues und setzt auf gängige Spielprinzipien wie Sortieren, Multiple-Choice-Aufgaben oder Memory. Auf Wunsch kämpft Ihr mit einem Modul zu zweit um den besten Stil, wirklich überzeugend ist der DS-Knigge aber nur als fordernder DS-Coach, der Tiefgang und clevere Wiederholungen des vielseitigen Lernstoffes vereint. *mh*





DS Nach jedem Kapitel des Kurses schaltet Ihr thematisch passende Minispiele frei – in Priorau bei Dessau sucht Ihr Rechtschreibfehler und deutsche Begriffe zu Lehnwörtern.

Wer ist eigentlich dieser Knigge?



Der Name 'Knigge' steht sinnbildlich für gutes Benehmen und verweist auf den Schriftsteller Freiherr Adolph Franz Friedrich Ludwig Knigge (1752 - 1796). Dessen Werk "Über den Umgang mit Menschen" erschien 1788 und gilt als Vorläufer unzähliger Verhaltensratgeber. Dabei war Knigges Schrift weniger Anstandsfibel denn eine von Aufklärung und Französischer Revolution geprägte Orientierungshilfe für Taktgefühl und Höflichkeit. Sein Nachfahre Moritz Freiherr Knigge modernisierte 2004 die antiquierten Ausführungen seines Ahnen in "Spielregeln. Wie wir miteinander umgehen sollten", auch stand der Unternehmensberater Pate für dieses DS-Spiel.



DS Die 21 Minispiele bieten Multiple-Choice-Fragen und Sortieraufgaben.



Knigge: Spielend zum guten Benehmen

Hersteller	>> RTL Entertainment
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- deckt viele Themengebiete ab
- Nachschlagewerk zum Wiederholen
- sympathische Präsentation...

Contra
- ...der es teils an Details mangelt
- manch fades Minispiel enthalten
- für Kinder ungeeignet

Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10

8 von 10 WERTUNG

Anspruchsvoller Benimm-Coach, der strukturell und inhaltlich punktet, aber bei manchen Minispielen schwächelt.



Spanisch Buddy

Meine Bildung >> Spanisch-Kurs

Obwohl ich mit einer romanischen Vorbildung (Latein, Französisch, Italienisch) an den Start gehe, bin ich überfordert. Ich kann etliche Begriffe erraten und mich durch die ersten Übungen mogeln - beim Diktat ist's jedoch vorbei. Der "Spanisch Buddy" richtet sich klar an Benutzer, die schon über Sprachkenntnisse verfügen. Auch die schiere Menge an Übungen, die hinter dem Menüpunkt Training haust, ist gigantisch und verwirrt anfangs. 'Hausen' deshalb, weil die Aufgaben trotz Gliederung in drei Gruppen (Grammatik, Wortschatz, Diktat) sowie etliche Unterbereiche wie eine große Masse erscheinen, der die Ordnung abgeht. Das liegt zum einen daran, dass eine bei 'leicht' beginnende Kapitelstruktur wie in einem Schulbuch fehlt - zum anderen daran, dass die Namen der Kategorien flott klingen, teils aber den Inhalt verschleiern - was z.B. mag sich hinter der Übungsgruppe 'Déjà-vu' im Bereich des Wortschatztrainings verbergen?

Die Aufgaben selbst behandeln auch Randaspekte der Grammatik, sind reich an Abwechslung, aber frei von Fehlern und unsinnigen Begriffen, die z.B. Ubisofts "Wortschatzcoach" verunstalteten - Dank an die Experten von Pons. Trotz bunter Bildchen ist die grafische Präsentation nüchtern, ohne jedoch ins Bieder-Altmodische abzudriften. Ein mittelmäßig umfangreiches Wörterbuch, stets absolvierbare Tests und eine übersichtliche Statistiksektion runden das Modul ab. Zum Schluss gibt's ein Lob für die hilfreichen Tabellen zur Verbkonjugation, die vorbildliche Schrifterkennung und die gut verständliche Sprachausgabe. *ms*



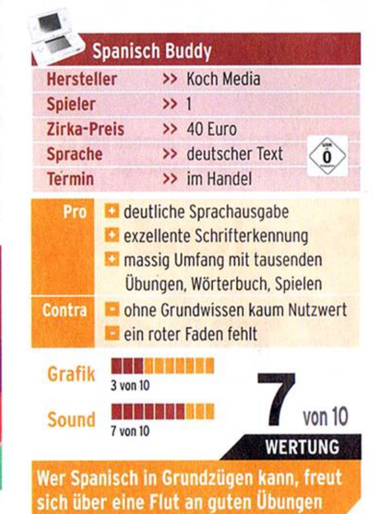
DS Nennt Ihr zehn falsche Buchstaben, plumpst das Maskottchen ins Meer.



DS Ein Apfel ist zu sehen, wir müssen das spanische Wort umkringeln.



DS Ein Suchspiel: Wo haben sich die spanischen Begriffe versteckt?



Spanisch Buddy

Hersteller	>> Koch Media
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- deutliche Sprachausgabe
- exzellente Schrifterkennung
- massig Umfang mit tausenden Übungen, Wörterbuch, Spielen

Contra
- ohne Grundwissen kaum Nutzwert
- ein roter Faden fehlt

Grafik 3 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 WERTUNG

Wer Spanisch in Grundzügen kann, freut sich über eine Flut an guten Übungen - alle anderen sind überfordert.

Lernerfolg Grundschule

Deutsch Klasse 1-4

Meine Bildung >> Deutsch-Kurs

Tivolas Schulhilfe "Lernerfolg Grundschule" geht nach "Mathematik Klasse 1-4" und "Englisch Klasse 1-4" in die dritte Runde. Auf dem Lehrplan steht die Verbesserung des ABCs in Form von Grammatik- und Interpunktionsübungen sowie Groß- und Kleinschreibung. Der Titel strukturiert die vielfältigen Aufgaben nach Schulklassen: Erstklässler reimen Wörter und sortieren Begriffe alphabetisch, die Schüler der 2. Klasse erkennen Wortarten, Wortstämme und Satzzeichen, während in der 3. Klasse Vergangenheitswörter und Steigerungsformen unterrichtet werden. Viertklässler schließlich identifizieren Fremdwörter in der deutschen Sprache. Jede Klasse gliedert sich in zehn zwar optisch lahme Übungen, die aber praktischerweise sofort anwählbar sind. In der Summe sind das satte 40 Wortspiele in zwei Varianten, die nicht nur durch Umfang, sondern auch durch vielfältige Aufgabentypen überzeugen: Vervollständigt Aussagen, denen Buchstaben oder Wörter fehlen, zieht Satzteile in die richtige Reihenfolge oder verbindet die passende Vorsilbe mit entsprechenden Verben - alle Übungen löst Ihr handlich per Stylus. Als Motivationshelfer dienen vier Minispiele, die Ihr für Eure Leistungen nacheinander freischaltet.

Empfehlenswerte Sprachtrainer verlangen nach einer gut verständlichen Sprachausgabe - das ist im vorliegenden Fall brillant gelungen: Für jede richtige Lösung wird ein Lob ausgesprochen und stets das Ergebnis vorgelesen. Anerkennung gibt es auch für die Option, Aufgaben in türkischer Sprache zu meistern. *pu*





DS Tippt die korrekte Vergangenheitsform in die Tastatur ein.



DS Markiert Fremdwörter, bekannt aus Eurem alltäglichen Sprachgebrauch.

DS Diese und andere klassische Fehlerquellen merzt Ihr konsequent aus.



Deutsch Klasse 1-4

Hersteller	>> Tivola
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Pro
- 40 umfangreiche Aufgaben
- vier bunte Minispiele
- sehr gute Sprachausgabe
- wahlweise komplett in Türkisch

Contra
- keine Handschrifterkennung
- steife, farbarme Präsentation

Grafik 5 von 10
Sound 7 von 10

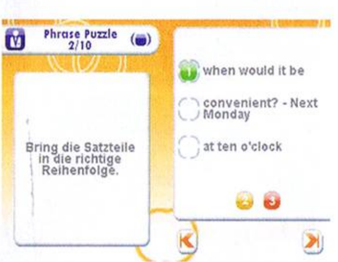
8 von 10 WERTUNG

Prall gefüllter und übersichtlicher Deutschtrainer mit toller Sprachausgabe - empfehlenswert.

Vokabelstar Englisch: Für Fortgeschritte

Meine Bildung >> Englisch

In zehn Themengebieten wie 'Job' oder 'Family' fragt dieses rein auf Vokabeln ausgelegte Lernprogramm englische Begriffe ab. Die zwölf Spieltypen sind abwechslungsreich: Übersetzt Worte, sortiert einen Buchstabensalat oder erkennt die gesprochene Vokabel. Es fehlt allerdings an Hinweisen, manche Aufgaben sind nur mit Rateglück zu meistern. Nützlich: Das Programm merkt sich Eure Erfolge und passt die kommenden Übungen darauf an.





Vokabelstar Englisch: Für Fortgeschrittene	
Hersteller	>> Koch
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

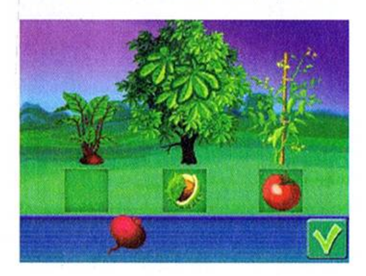
Grafik: 3 von 10
Sound: 6 von 10
5 von 10 WERTUNG

Übersichtlicher und kompetenter Vokabeltrainer; manche Übungen sind aber nur mit Glück schaffbar.

Gripskids: Sachkunde

Meine Bildung >> Erdkunde / Biologie / Physik

Im Stil einer Fernsehshow mehren Kinder im Alter von 7 bis 10 Jahren ihr Wissen in fünf Kategorien: Bereiche des menschlichen Körpers, Farben & Töne sowie Pflanzen, Tiere und Erdkunde werden abgefragt. In 15 bunten Minispielen mit 5.000 Fragen geht es um Hörverständnis, Logik und Geschicklichkeit. Freischaltbare Themenbereiche motivieren, die 'Karriere' ist dagegen zu kurz. Entsprechend dem Alter stehen drei Schwierigkeitsgrade parat.





Gripskids: Sachkunde	
Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10
7 von 10 WERTUNG

Anschauliches Lernspiel mit abwechslungsreichen Aufgaben und breit gefächerter Themenauswahl.

200 Klassische Bücher

Meine Bildung >> Lesen

Satte 200 Klassiker der Weltliteratur versammeln sich auf diesem Modul, darunter viele berühmte Werke von Goethe, Kafka und Shakespeare. Die Komfortfunktionen sind umfangreich: Legt pro Buch bis zu drei Lesezeichen an, wählt Kapitel separat und sortiert nach Titel, Autor oder Gattung. Trotz grundsätzlich guter Lesbarkeit schmerzt nach einer halben Stunde der Kopf – wegen der geringen DS-Auflösung sind manche Worte unscharf.



200 Klassische Bücher	
Hersteller	>> Rondomedia
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Grafik: 4 von 10
Sound: 1 von 10
7 von 10 WERTUNG

200 gute Gründe, das Modul zu kaufen – trotz leicht unscharfer Buchstaben toller E-Reader mit viel Komfort.

Fit für den Job

Think

Mein Verstand >> Gehirn-Jogging





DS Für die Rechenaufgaben (links) nutzt Ihr den Touchscreen als Block zum schriftlichen Rechnen. Allgemeinwissen (rechts) prüft Ihr in Multiple-Choice-Fragen.

Ein gesunder Geist wird nicht nur von Bewerbern und Jobeinsteigern erwartet, auch erfahrene Berufstätige müssen sich täglich Aufgaben stellen, die den Kopf zum Rauchen bringen. Hier setzt der neueste "Think"-Ableger an; dessen irreführender Name "Fit für den Job" erklärt uns aber nicht, wie beispielsweise eine Bewerbungsmappe auszusehen hat, sondern ist ein grundsolider Gehirnjogger.

In 18 Übungen mit mehr als 3.000 Aufgaben stellt Ihr Euch den Kategorien Allgemeinbildung, verbale Intelligenz, mathematisches Denken, Konzentration, Gedächtnis und logisches Denken. Das Thema Beruf wird dabei von den Tests aufgegriffen: Beantwortet in Multiple-Choice-Manier Fragen zu Wirtschaftsvokabular oder Kultur und Geografie eines Landes, nutzt den Dreisatz, um Preisrabatte und Effizienzsteigerungen zu ermitteln, oder schult Euch zur Sprachgewandtheit in Synonymen. Allerdings sind einige Aufgabentypen pingelig in der Abfrage: So sollt Ihr Euch als Personalberater Angaben wie Alter, Name und Jobtitel von mehreren Bewerbern merken, um Euer Gedächtnis zu trainieren. Dabei zählt nicht kontextsensitives Wissen, vielmehr müsst Ihr die Bewerberangaben auswendig lernen und wiedergeben. Insofern gilt nicht die Berufsbezeichnung 'Buchhaltung', sondern nur 'Buchhalterin' – ziemlich kleinlich. Nerviger ist die ungenaue Schrifterkennung, da eine virtuelle Schreibmaschine fehlt. Insbesondere wenn Ihr an Aufgaben mit Zeitlimit scheitert, nur weil das Programm aus einem 'H' ständig ein 'A' macht, leidet die Motivationen.

Die Präsentation ist "Think"-typisch zwar aufgeräumt, aber charmefrei. An Spielmodi stehen die üblichen Standards bereit: Wiederholt im 'Training' freigeschaltete Übungen, absolviert drei 'Tests', die einen Aufgabenmix anbieten, und checkt Euren 'Fortschritt' in diversen Auswertungsgrafiken. *pu*



Think: Fit für den Job	
Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- 3.000 Aufgaben in sechs Bereichen
- fordernde und ausführliche 'Tests'
- Übungen mit Berufs-Thematik
- zwei Schwierigkeitsgrade

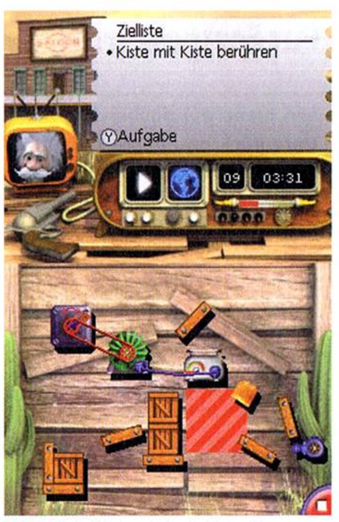
Contra
- ungenaue Schrifterkennung
- keine virtuelle Schreibmaschine

Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10
6 von 10 WERTUNG

Diese Bewerbung reicht nicht für einen Spitzenjob: solider Gehirn-Jogger von der Stange mit Bedienmacken.







DS In drei Minuten gebaut: Im Editor haben wir rasch einen bunten 'MoGa'-Schriftzug (Abkürzung für *Mobile Gamer*) gebastelt und darunter einen kleinen Versuch aufgestellt.

DS Actionlevel: Kurbelt den Strom an und pustet in den Fön, damit der Toast fliegt.

Crazy Machines 2

Mein Verstand >> Physik-Puzzle

"Crazy Machines" ist ein bisschen wie Gemüse, das Eltern in lustige Formen schneiden, damit es dem Kind mundet – kaum serviert man das ungeliebte Grünzeug in Form knuffiger Bärchen oder Häschen, werden Karotten & Co. anstandlos verputzt. "Crazy Machines" zwängt die Gesetze der Physik – hier ein bisschen Newton, dort ein bisschen Tesla – gekonnt in ein spielerisches Korsett. In der Schule haben wir im Physikunterricht gestöhnt, an das DS-Modul wagen wir uns gern.

Auf dem unteren Bildschirm seht Ihr stets einen unvollständigen Versuchsaufbau, oben prangen das Aufgabenziel und die verfügbaren Bauteile. Diese müsst Ihr wohl überlegt so in den Versuch einbauen, dass eine Kettenreaktion ausgelöst wird: Lasst z.B. einen Ball auf eine Lampe fallen, damit die in eine Lupe strahlt. Die Lupe bündelt das Licht und erhitzt einen Kessel, der mittels Schwungrad ein Laufband antreibt. Auf dem Laufband wiederum ... wir könnten diese Kette ewig fortsetzen – das Grundprinzip sollte damit jedoch hinreichend erklärt sein.

Nach und nach bringt Euch das Spiel andere Bauteil-Gruppen näher – habt Ihr Euch anfangs mit fallenden, hüpfenden und fliegenden Bällen beschäftigt, dreht sich in späteren Kapiteln alles um Strom und Schaltungen.

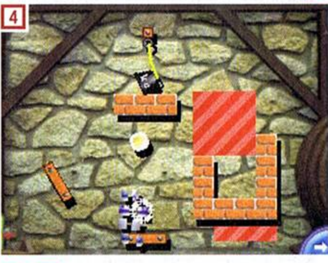
Leider gibt "Crazy Machines 2" keine Hilfestellung bei den Versuchen – Ihr müsst die Lösung allein finden. Das ist ärgerlich: Weil die Aufbauten schneller komplex werden als in Teil 1, klappt Ihr den DS des Öfteren frustriert zu – ein Tipp-System, das z.B. auf Kosten der Punktzahl geht, hätte diese Aufreger umschifft und die Software für jüngere Spieler zugänglich gemacht. Zum Glück müsst Ihr aber nicht jedes Rätsel lösen, um weiterzukommen; praktisch ist auch, dass Ihr nach dem Bestehen einer Aufgabe eine Musterlösung studieren dürft.

Leider ist die Struktur vieler Versuche weniger motivierend als im Vorgänger. Weil mehrere Teilziele zu einer Aufgabe gebündelt werden (z.B. Stoße Ball an, dann sprenge Mauer und bugsiere Kiste in Zielzone), wird Eure Kreativität beschnitten – pfiffige 'Abkürzungen' sind nicht erwünscht. Ein gelungenes Knobelspiel, das Eure Gehirnzellen fordert, ist "Crazy Machines 2" trotzdem; mit 100 Rätseln, 50 Actionlevels (manipuliert per Stylus oder pustet ins Mikro) und 20 Bonusaufgaben stimmt auch der Umfang. *ms*

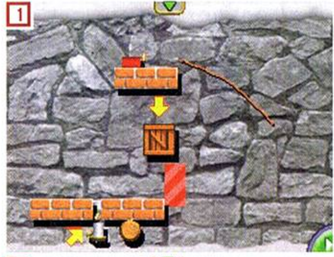


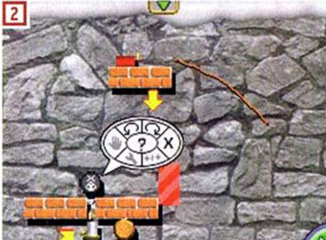


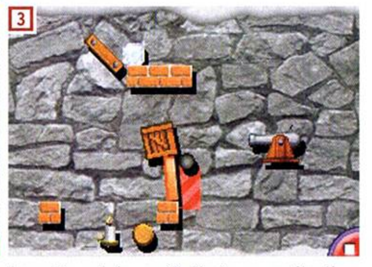




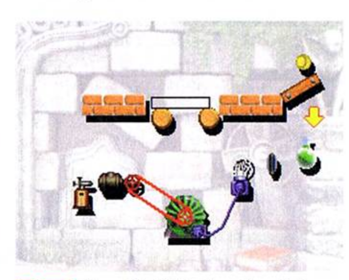
DS Versuchsbeispiel B – Ball soll Vase zerbrechen: (1) Die Ausgangssitutation. (2) Gewicht per Seil an Öse binden und unten rechts Mauer einbauen. (3) Gewicht schwingt und stößt Ball an. (4) Ball trifft.







DS Versuchsbeispiel A – die Kiste zur unteren Kerze bringen: (1) Die Ausgangssituation. (2) Bombe platzieren. (3) Per Eisblock wurde die obere Kerze zur Lunte geschubst, diese hat die Kanone angezündet. Bombe und Mauern sind explodiert. Kanone schießt Kiste um.



DS Neue Möglichkeiten: Hier dürfen wir die Maße des Blocks in der Mitte zeichnen – ein ruhiges Händchen ist gefragt.



Crazy Machines 2

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- launige Kettenreaktionen
- relativ realistische Physik
- Editor spornt Bastler an

Contra
- viele Teilziele hemmen Kreativität
- Handhabe teils umständlich
- dem Vorgänger sehr ähnlich

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10

7 von 10

WERTUNG

Zufriedenstellender Nachfolger der feinen Physik-Knobelei; leider umständlicher und frustiger als Teil 1.

Die Sport-Edition
Powerquiz

Mein Verstand >> Quiz





DS Der Klassiker unter Quizspielen sind Multiple-Choice-Fragen (links). Die Schreibmaschinen-Aufgaben wurden optisch der jeweiligen Sportart angepasst.

In Zusammenarbeit mit dem Sportsender DSF stellt Ihr Euer Sportwissen der letzten 50 Jahre unter Beweis. Mehr als 2.000 Fragen tummeln sich in acht Kategorien, die von Olympia über die Fußball-Bundesliga hin zu Trendsport wie Skate- und Snowboard reichen. Erfreulich sind die oft aktuellen Fragen, die einiges an Fachwissen abverlangen, aber öde präsentiert werden.

Die Fragetypen sind vielfältig: In Multiple-Choice-Tests tippt Ihr eine oder mehrere richtige Antworten an, erkennt gesprochene Zitate berühmter Sportler und lasst Euch durch Bildmaterial Hinweise geben. Oder bildet aus einem Buchstabensalat sinnvolle Wörter, markiert Punkte auf Landkarten und wählt per Schieberegler die richtige Antwort. Für die korrekte Eingabe erhaltet Ihr zudem (spärliche) Hintergrundinformation. Schade, dass sich die Fragen schnell wiederholen und die aufgeräumte Menüstruktur favorisierte Themen blockt: Für jedes Fachgebiet sammelt Ihr nämlich jeweils vier Wertungen, müsst aber in jedem Abschnitt eine Auszeichnung ergattern, bevor Ihr in Eurer Lieblingskategorie auf einem höheren Level quizzen dürft - das macht unliebsame Fragenblöcke zur Pflicht und bremst den Spielfluß. *pu*

Noch mehr Quiz-Futter



Neben Eurem Fachwissen in Sport prüft Ihr in zwei weiteren "Powerquiz"-Titeln Eure Kenntnisse in Tieren, Pflanzen und dem Planeten Erde ("Geolino") sowie in acht Kategorien Euer Allgemeinwissen ("Powerquiz - Allgemeinbildung 2"). Menüstruktur und Fragetypen haben alle drei Quiz-Spiele gemein, die jeweils 2.000 Fragen sind komplett, die Minispiele teilweise getauscht. In "Geolino" spielt Ihr drei Flippertische frei (die gleichen findet Ihr in der "Sport-Edition" mit anderer Tapete) und vermeidet im "Blitz Quiz" jeglichen Fehler. Der Allgemeinwissen-Trainer lässt Euch an einer Partie "Galgenraten" teilhaben.

Powerquiz: Die Sport-Edition

Hersteller	>> HMH
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- 2.000 Fragen in acht Kategorien
- 8 abwechslungsreiche Fragetypen
- Fachwissen ist gefragt
- Minispiel 'Flippertisch'

Contra
- schnelle Wiederholung der Fragen
- trockene Präsentation

Grafik: 2 von 10
Sound: 3 von 10

5 von 10 WERTUNG

Wenig innovatives Quizspiel für Sportfans mit teils kniffligen, aber sich schnell wiederholenden Fragen.

Ikou: Intelligenztrainer für Kids

Mein Verstand >> Gehirn-Jogging

Der "Intelligenztrainer" richtet sich in zehn Übungen mit variablem Schwierigkeitsgrad an Grundschüler ab sechs Jahren. In kindgerechter Comic-Grafik werden logisches Denken, Kurzzeitgedächtnis und schnelle Auffassungsgabe trainiert. Dabei gewinnt Ihr 'Gripssteine', um in einem Denkspiel versteckte Farbkombinationen herauszufinden. So erklimmt Ihr die 30 Stockwerke eines Leuchtturms - das Ziel des Spiels. Motivierend und lehrreich zugleich.





Ikou: Intelligenztrainer für Kids

Hersteller	>> HMH
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

6 von 10 WERTUNG

Leicht verständliche Lernspiele in bunter Aufmachung mit schnellen Erfolgserlebnissen - nur zu kurz.

Spiegel Online: Allgemeinwissen

Mein Verstand >> Quiz

Das gesamte Spiegel-Archiv stand den Entwicklern zur Verfügung, doch lediglich 2.000 Fragen aus acht Themengebieten wie Sport, Kultur oder Politik erwarten Euch in diesem Bildungs-Quiz. Überwiegend löst Ihr Multiple-Choice-Aufgaben, gelegentlich tippt Ihr den gesuchten Begriff in eine virtuelle Tastatur - die Anzahl der Fragetypen ist ernüchternd niedrig. Dafür gefallen neben den präzise formulierten Antworten der Mehrspieler-Modus um die Wissenskrone.





Spiegel Online: Allgemeinwissen

Hersteller	>> The Games Company
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Grafik: 3 von 10
Sound: 2 von 10

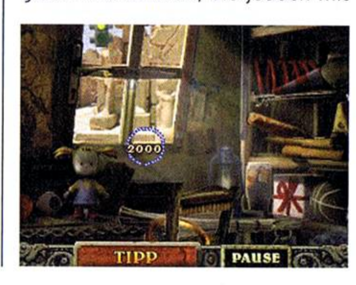
5 von 10 WERTUNG

Überraschungsarmes Quiz, das mit pointierten und knackigen Fragen punktet, aber das Drumherum vergisst.

Spannende Abenteuer: Die vergessenen Ruinen

Mein Verstand >> Wimmelbild

Berühmter Archäologe, verschollener Maya-Tempel und Bilderrätsel - fertig ist das Knobelspiel mit Mini-Story. Spürt zahlreiche Objekte in 20 Suchbildern per Stylus auf. Kein leichtes Unterfangen, denn die Gegenstände sind clever versteckt - also nutzt Ihr die gute Hilfefunktion, die jedoch mit Punktabzug bestraft wird. Nach jedem Szenario löst Ihr eines von fünf Minispielen wie Puzzle oder Mah-Jongg. Nicht sonderlich originell, aber in Häppchen spaßig.





Spannende Abenteuer

Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

5 von 10 WERTUNG

Anspruchsvolles Suchbild-Spiel im Abenteuer-Setting, das auf Dauer zu monoton ist.



Keltis

Mein Verstand >> Brettspiel





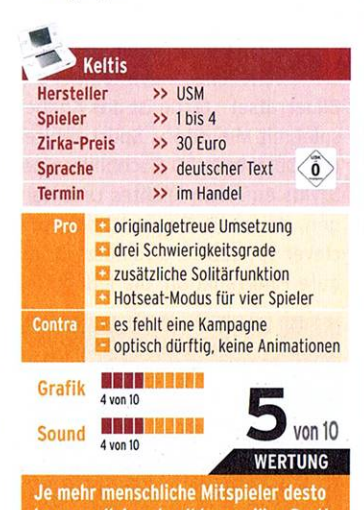
DS Unten verwaltet Ihr Euren Kartenstapel, oben seht Ihr die Steinpfade.

DS Im Solitär-Modus spielt Ihr ohne Gegner in 20 Herausforderungen.

Nach "Catan" veröffentlicht USM einen weiteren Brettspiel-Erfolg für den DS: "Keltis" von Spieleautor Rainer Knizia ist das 'Spiel des Jahres 2008' und erscheint originalgetreu auf Nintendos Handheld.

Ihr beschreitet bis zu fünf Steinpfade, die Spielsteine versetzt Ihr rundenbasiert durch Kartenlegen. Jeder Pfad beginnt im Negativen, sprich: handelt Euch Minuspunkte ein. Daher ist Strategie gefragt, denn es ist nur sinnvoll, Steinpfade zu betreten, auf denen Ihr voran kommt. Hier seid Ihr auf etwas Kartenglück angewiesen, denn um eine Spielfigur zu bewegen, legt Ihr für jeden Pfad einen eigenen Stapel an, auf dem in auf- oder absteigender Reihenfolge Karten abgelegt werden. So kann es passieren, dass Ihr Euch für eine absteigende Reihenfolge von Zehn auf Null entschieden habt, bei der Sechs angekommen aber eine nutzlose Sieben aus dem Kartenstapel zieht. Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder der Kartenstapel verbraucht ist oder insgesamt fünf Spielsteine im oberen Zielbereich angelangt sind – derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Zufällig verteilte Feldsymbole auf den Pfaden bringen Abwechslung in das Karten- und Legespiel. Wer als Erster die Objekte mit seiner Spielfigur erreicht, freut sich beispielsweise auf einen Extra-Zug oder zusätzliche Gewinnpunkte.

Der grafische Eindruck von "Keltis" ist schwach, weil sich optisch kaum etwas tut – Animationen sind Fehlanzeige. Das ändert glücklicherweise nichts am spaßigen Grundprinzip, das Anfänger wegen der vielen Symbole auf dem unteren DS-Bildschirm zu Beginn verwirrt. Nach einigen flotten Partien versteht Ihr das motivierende 'Steinelegen' aber als umkämpftes Wettrennen um den jederzeit sichtbaren Spielstand – leider nur gegen gesichtslose Computergegner. Ein zusätzlicher, simpler Solitär-Modus mit 20 Levels hält Solospieler nur kurzfristig bei der Stange. *pu*



Keltis

Hersteller	>> USM
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- originalgetreue Umsetzung
- drei Schwierigkeitsgrade
- zusätzliche Solitärfunktion
- Hotseat-Modus für vier Spieler

Contra
- es fehlt eine Kampagne
- optisch dürftig, keine Animationen

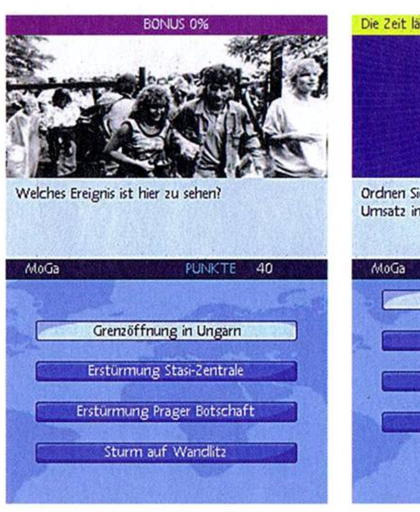
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10

5 von 10 WERTUNG

Je mehr menschliche Mitspieler desto besser: allein schnell langweilige Brettspiel-Umsetzung mit mauer Grafik.

Das große Tagesschau-Quiz

Mein Verstand >> Quiz





DS Ob Bilderrätsel oder Sortieraufgabe: Das Tagesschau-Quiz richtet sich an regelmäßige Nachrichtenseher mit sehr gutem Allgemeinwissen.

Ihr glaubt, Ihr hättet ein gutes Allgemeinwissen? Spielt "Das große Tagesschau-Quiz" und denkt noch einmal über Eure Einschätzung nach. Bei happigen Fragen wie in den beiden oberen Bildern zweifelten wir nämlich mehrmals an unserem Wissensschatz. Rechtzeitig zum 57. Geburtstag der renommierten ARD-Nachrichtensendung erscheint nun ein Quiz für DS-Spieler, das nicht nur ziemlich schwer ist, sondern auch gute Erklärungen zu richtigen wie falschen Antworten liefert – somit lernt Ihr bei jeder Frage etwas dazu.

Einzelspieler meistern im Millionenquiz nacheinander zehn zufällig gewählte Fragen aus den Kategorien Politik, Kultur, Sport, Wirtschaft und Ereignisse. Vorab habt Ihr die Möglichkeit, einen von zwei Jokern einzusetzen. Mit dem Ersten ändert Ihr die Kategorie der nächsten Frage, der Zweite wechselt den Quiztypen: Neben Sortieraufgaben und Bilderrätseln warten auch 'Wahr oder Falsch'-Fragen auf Eure Antwort.

In einer weiteren Spielvariante rätselt Ihr gegen die Zeit, im Karrieremodus müsst Ihr sogar 15 Millionen Punkte erzielen. Bestimmt hierfür vor jeder Frage einen bestimmten Prozentanteil Eurer Punkte als Einsatz. Im Lernmodus übt Ihr frei, zu viert wagt Ihr einen Wettstreit und wählt Eure Wunschkategorie. *mh*



DS Jeopardy lässt grüßen: Arbeitet Euch durch fünf Themen und Stufen.



Das große Tagesschau-Quiz

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- Erklärung folgt nach jeder Frage
- bis zu vier Spieler an einem Gerät
- anspruchsvolle Fragen...

Contra
- ...die meist Spezialwissen erfordern
- 2.000 Fragen wiederholen sich bald
- nur fünf Wissenskategorien

Grafik: 4 von 10
Sound: 3 von 10

7 von 10 WERTUNG

Forderndes Wissensquiz voller Hintergrundinformationen, das sich an ein erwachsenes Publikum richtet.



PSP Jede Ausgabe präsentiert sich mit eigenem Cover und Themen, die Ihr im Vorfeld beeinflusst. Mode oder Liebe, Memory oder Quizspiel, Tarot oder Horoskop? Ihr werdet zwar nicht zum Magazinmacher, bringt aber Eure Vorlieben zum Ausdruck.



PSP Wie im echten Heft: Schicke Aufmacher preisen die Titelthemen an.



PSP Mann-Frau-Lexikon: Wenig aussagend, aber sehr unterhaltsam.

Cover Girl

Mein Leben >> Frauenmagazin

Die großen Themen von Frauenzeitschriften sind Mode, Kosmetik, Liebe und Partnerschaft sowie Ernährung – und finden sich allesamt in "Cover Girl". Ubisofts interaktives Magazin ist ein Sammelsurium an Minispielen, Ratschlägen und schicken Wort-Bild-Collagen, die den Anschein von Lifestyle-Artikeln erwecken.

Doch der Reihe nach: Zu Beginn richtet Ihr Euer 'Abonnement' ein, sprich personalisiert das Programm mit Namen, Lieblingsmusik und Geburtsdatum. Außerdem legt Ihr fest, welche Themen die nächsten Ausgaben samt Titelgeschichten behandeln. Dann blättert Ihr mit den L- und R-Tasten im ersten Magazin, das sich an Hochglanz-Produkten aus dem Zeitschriftensektor orientiert: bunte Bildchen mit schönen Menschen, knallige Farben und reißerische Rubriken wie 'Entschlüssele deinen Mann' oder 'Sex-o-Meter'.

Im Grunde gliedert sich "Cover Girl" in vier Kategorien: Die 'Features' sind kurze Texte mit neugierig machenden Themen wie 'Essen und Erotik', präsentiert in schicken Farbfiltern, Animationen oder Videos. Daran schließen sich 'Tipps & Tricks' an, wie die moderne Frau sich besser in Szene setzt. Diese sind freilich nur angedeutet, um möglichst vielen Damen aus der Seele zu sprechen und gehorchen dem Motto 'Brust raus, Bauch rein'. Zudem warten fünf Minispiele wie Galgenraten, Sudoku oder Memory auf hippes Jungvolk. Die 'Spielereien' sind simple Quizaufgaben oder spielerische Entscheidungshilfen: Testet, ob Eure Beziehung hält, Ihr abenteuerlustig im Bett seid oder lasst Euch Tarot-Karten legen und lest Horoskope.

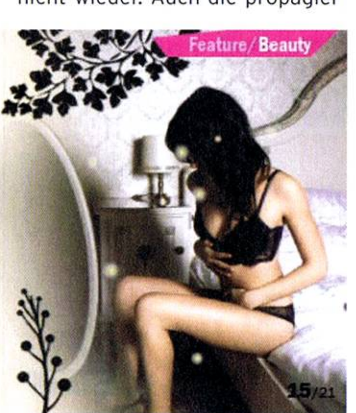
Weil "Cover Girl" all diese Elemente geschickt kombiniert und den Spieler entscheiden lässt, entsprechende Seiten zu überblättern bzw. Spiele zu überspringen, wirkt das virtuelle Magazin erfrischend kurzweilig und abwechslungsreich. Komfortabel: Ihr wählt Spiele und 'Artikel' separat an und stöbert im Archiv nach alten Ausgaben. Unschön ist dagegen, dass das Horoskop in fünf aufeinander folgenden Magazinen dasselbe ist und die Antwortoptionen der Quizspiele auf Extreme gepolt sind. Das 'normale' Mädchen findet sich darin nicht wieder. Auch die propagierten, fragwürdigen Ideale, nämlich schlank, sexy und beliebt zu sein, mag Emma-Leserinnen abschrecken. Wegen solcher Model-Vorstellungen hat "Cover Girl" zwar nicht unbedingt Vorbildcharakter, kommunziert aber letztlich nichts anderes als die üblichen Modemagazine und taglichen TV-Boulevardsendungen. *pu*

Download-Nachschub

Im Playstation-Network bietet Ubisoft drei frische Magazine mit den Themen 'Zuversicht', 'Diplomatie' und 'Positive Einstellung' zum kostenfreien Download an. Bei Redaktionsschluss waren diese noch nicht online, obwohl das Spiel bereits seit einer Woche im Handel war. Wir gehen davon aus, dass jedes Download-Magazin in Umfang (5 bis 10 Minuten Spielzeit) und Aufmache den Ausgaben in der Verkaufsversion ähnelt - nur eben mit neuen 'Titelthemen'.



PSP Nicht kindgerecht: Die Minispiele warten mit sexuellen Anspielungen auf.



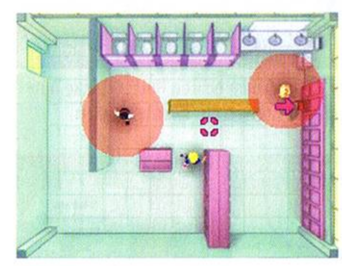
PSP Die 'Features' sind rund fünf PSP-Bildschirme lang und werfen viele Fragen auf, beantworten aber wenige. Ein zum Thema passendes Minispiel schließt sich an.



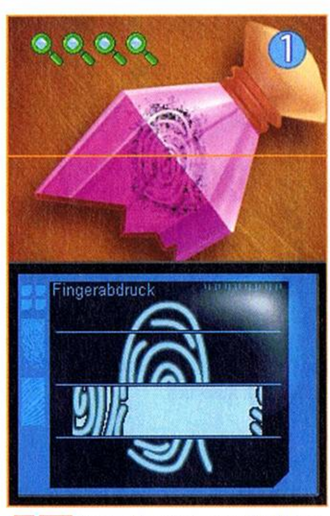


Geheimnisse in der Schule
Sophies Freunde: Abenteuer

Mein Leben >> Detektiv-Adventure



DS Nur in den Schleich-Einlagen steuert Ihr Sophie auf direkte Weise.



DS In simplen Such- und Reaktionsspielen erledigt Ihr detektivische Arbeit.

In der "Abenteuer"-Reihe wendet sich Heldin Sophie ab von Styling-Jobs und Traumberufen und widmet sich dem nicht ganz normalen Leben als Schülerin an der 'Summer Hill' - denn dort gehen merkwürdige Dinge vor. Sechs Fälle sind zu lösen: Ein Brandstifter legt angeblich Feuer in der Bibliothek, ein stibitztes Buch offenbart einen Indianerkult und im Finale kommt Sophie gar ihrem verschwundenen Vater auf die Spur.

Die sechs Episoden löst Ihr in 48 variantenreichen Minispielen, die detektivische Arbeitsweisen nachahmen. Sucht den Tatort mit einer Lupe ab und entdeckt Hotspots (Beweismittel), findet Unterschiede zwischen zwei Bildern (Spurenanalyse) und meistert simple Reaktions- und Schieberätsel. Sogar Schleich-Einlagen sind gefordert, wenn Sophie sich an Sichtkegeln von Wachmännern und fiesen Mitschülern vorbeischleicht - der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, teilweise ist ein Minispiel unterhalb einer Minute geschafft. Spaßig sind diese trotzdem, da schnelle Erfolgserlebnisse und häufiges Wechseln des Einsatzortes motivieren. Die teils banalen Vorfälle werden in comicartigen Zwischensequenzen mit schnellen Schnitten vorangetrieben, die allerdings nur in Standbildern und ohne Sprachausgabe auskommen.

Nach jedem gesäuberten Tatort lässt Sophie die Geschehnisse Revue passieren und erläutert die Zusammenhänge zwischen Beweismittel und daraus gefolgerten Schlüssen. Zudem schreibt die Titelheldin automatisch eine Zusammenfassung in ihr nicht-interaktives Internetblog - Ihr sollt nur lesen. Hier entdeckt Ihr sinnfreie Kommentare wie Danksagungen oder überflüssige Mitteilungen à la "Ich habe Dich meiner Freundesliste zugefügt". Bizarr ist der Vorschlag, man solle Werbung auf dem Weblog schalten, um sich so die neuesten Klamotten leisten zu können. Die durchweg spaßigen Such- und Geschicklichkeitseinlagen hätten diese seltsamen Meldungen nicht gebraucht. *pu*



Sophies Freunde: Abenteuer

Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- 6 Fälle, 48 Minispiele
- Hilfestellung bei Rätseln
- zahlreiche Szenarien

Contra
- stark reduzierte Interaktivität
- nur vier Stunden Spielzeit
- geringer Wiederspielwert

Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

7 von 10 WERTUNG

Abwechslungsreiches Simpel-Adventure mit unpassenden 'Web 2.0'-Anleihen und recht kurzer Spielzeit.

Fashion Star
Girls Life

Mein Leben >> Mode



DS Als Jungdesigner schnippelt Ihr nicht nur neue Kleidung und sucht den nächsten Trend (Bild links), sondern schminkt und frisiert auch Eure Models selbst (rechts).

Sollte der Traum eines jeden jungen Mädchens tatsächlich sein, Mode zu designen (wie die Produktbeschreibung behauptet), dann wird dieses Luftschloss auch mit dem "Fashion Star" ein Gedankengebilde bleiben.

Mit der Gründung eines Mode-Labels in Los Angeles ist es an Euch, eine Kollektion zu entwerfen. Das Spiel erklärt, dass es sich hierbei um eine Sammlung von Kleidungsstücken handelt - vergessen dürft Ihr dennoch nicht das Drumherum, sprich Make-up, Frisuren, Fingernägel und die passenden Schuhe. In simplen, aber zahlreichen Editoren verändert Ihr geringfügig vorgefertigte (Kleidungs-) Muster, die fertigen Outfits streift Ihr Models in Fotoshootings über. Kreativ dürft Ihr wegen mangelnder Optionen leider nicht sein - und doch bekommen wir Punktabzug, weil wir nicht 'trendy' sind. Wonach sich dieser Trend bemisst, bleibt fraglich, ein geforderter Blick in die 'Modezeitschriften' zeigt uns lediglich ein nutzloses Frisuren-Artwork. Gelegentliche Besuche von anderen Designern und neuen Models treiben das Geschehen voran.

"Fashion Star" verwirrt unnötig durch verschachtelte Untermenüs. Ihr scrollt von einem Standbild zum nächsten, erkennt aber oft nicht, welche Objekte auf dem Bildschirm anwählbar sind. Symbole weisen rudimentär den Weg, und doch verfangt Ihr Euch in den zahlreichen Menüs - das drückt auf die Motivation. *pu*

Eine neue Mädchen-Marke



Mit vier Titeln startet Ubisoft seine neue Spiele-Marke "Girls Life", die auf neun- bis 13-jährige Mädchen abzielt. Im Gegensatz zu den "Sophies Freunde"-Titeln liegt der Fokus nicht auf Traumberufen, sondern auf den Themen Mode, Schmuck und Styling. Neben "Fashion Star" sind jüngst "Perfekt gestylt" und "Schmuck & Design" für den DS sowie "Pyjama Party" für Wii erschienen.



Girls Life: Fashion Star

Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- Editor für Klamotten und Frisuren
- fünf verschiedene Mode-Stile
- fotografiert Muster mit der DSi-Kamera und nutzt diese im Spiel

Contra
- unübersichtliche Menüstruktur
- kreatives Arbeiten nicht möglich

Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

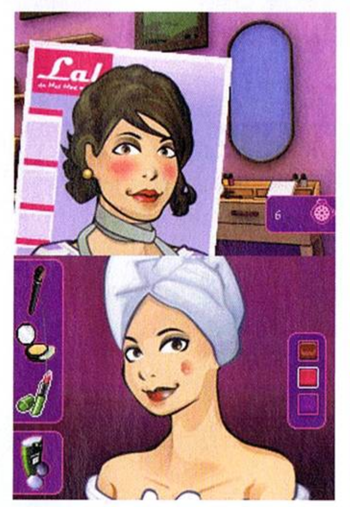
4 von 10 WERTUNG

Lahmer Alltag im Mode-Geschäft: wenig kreative Freiheit beim Schneidern, Schminken und Stylen.

Verliebt in einen Star

My Boyfriend

Mein Leben >> Dating





DS Um sich dem potenziellen "Boyfriend" anzupreisen, schminkt Ihr Euch nach Vorlage (links) und solltet die Körperhygiene nicht vergessen (rechts) – sonst mieft's.

Was tun, wenn der neue Mitschüler Teil einer angesagten Rockband ist, deren Sänger Ihr anhimmelt? Im dritten Titel der "My Boyfriend"-Reihe (nach Schulkamerad und Urlaubsflirt) erobert Ihr eben diesen Sänger und verteidigt den Liebsten selbst gegen die beste Freundin.

Aller Anfang ist schwer: Als Schülerin plagt Ihr Euch mit Teenie-Sorgen herum; sprich Schule und Hausaufgaben, Mama beim Putzen helfen, verzweifelt nach trendigen Klamotten fahnden und dabei immer knapp bei Kasse zu sein. In zehn variantenarmen Minispielen erledigt Ihr diese Aufgaben, die von Euch primär die Fähigkeiten Merken und Sortieren abverlangen. Trennt zum Beispiel im Plattenladen Eures Onkels heile CDs von kaputten Scheiben und Müll, der auf einem Laufband hinabfährt. Ähnlich funktioniert das 'Flirten', 'Quatschen' und 'Musik hören'. Im Erdkunde- und Biologie-Unterricht tippt Ihr hingegen das gesuchte Land auf einer Weltkarte an und ordnet Tieren die richtige Fußspur zu.

In die Minispiele werdet Ihr durch zahlreiche Kurz-Dialoge verwickelt, die zwar mehrere Antworten erlauben, aber stets zum gleichen Ergebnis führen – die jeweilige Aufgabe ist zu erledigen. Meist seid Ihr jedoch damit beschäftigt, in den vier Schauplätzen Elternhaus, Wohnung der besten Freundin, Schule und Einkaufszentrum mit einer hakeligen Stylus-Steuerung von A nach B zu laufen – just dort angekommen, werdet Ihr wieder woanders hingeschickt. Das nervt, weil die Spieldauer dadurch unnötig aufgebläht wird. Zur Verkürzung der Laufwege nutzt Ihr den Bus, der kurioserweise nicht den Weg zurück nach Hause kennt. Habt neben der kitschigen Story ein Auge für Essen, Schulnoten und Styling: Vernachlässigt Ihr diese Bedürfnisse, dürft Ihr beispielsweise nicht mit dem Bus fahren oder lauft langsam – solange bis Ihr Euch kulinarisch gestärkt habt. *pu*



My Boyfriend

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Pro
- vier Schauplätze
- Minispiele über Alltagssorgen
- abwechslungsreiche Dialoge
- hübsche Umgebungsgrafik

Contra
- verwirrende Übersichtskarte
- kaum interaktive Elemente

Grafik: 6 von 10
Sound: 3 von 10

6 von 10 WERTUNG

Nettes Dating-Rollenspiel über einen Teenie-Traum, aber mit langen Laufwegen und ungenauer Steuerung.

Gina-Lisa: Powershopping

Mein Leben >> Mode

Das "Next Topmodel"-Dummchen Gina Lisa nimmt an zehn Promi-Veranstaltungen teil und braucht das richtige Outfit. Stakst als hässliches Polygon-Modell durch Abziehbilder zehn deutscher Metropolen und klappert die stets gleichen Stationen ab: Fans, männliche Passanten und Kleidungssgeschäfte, die Ihr jeweils mit dem Stylus antippt, um die immer gleich peinlichen Satzfragmente zu lesen. Das war's, Minispiele oder dergleichen sind Fehlanzeige.





Gina-Lisa: Powershopping

Hersteller	>> SevenOne Intermedia
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Grafik: 2 von 10
Sound: 2 von 10

1 von 10 WERTUNG

Finger weg: optisch wie spielerisch armseliges Lizenzprodukt mit null Interaktion und Spielanreiz.

Witches & Vampires: The Secrets of Ashburry

Mein Leben >> Vampir-Rollenspiel

Ein Rollenspiel für Mädchen? Spätestens seit den "Twilight"-Büchern sind Vampire bei Mädchen wieder angesagt – entsprechend die Thematik, in der Teenie-Hexe Aluna aber keinen Blutsauger liebt, sondern jagt. Die stylusbasierten Minispiele wie Pendel, Tränke brauen und Fliegen fügen sich sinnvoll in die Spielmechanik ein, nur die dynamisch geschnittenen Rundenkämpfe sind zäh – Ihr wiederholt die stets gleichen Angriffs- und Heilzauber.





Witches & Vampires

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 WERTUNG

Vereinfachtes Mädchen-Rollenspiel mit großem Inventarsystem, das an langatmigen Kämpfen krankt.

Home Designer: Perfekt gestylte Zimmer

Mein Leben >> Innenarchitekt

Als ambitionierter Raumausstatter erfüllt Ihr die Wünsche Eurer Kunden: Das kleine Mädchen will ein 'Prinzessinen-Zimmer', die flippige Kunststudentin ein 'Wohn-Atelier'. Befüllt via Stylus einen Raum mit 500 Möbeln und Accessoires, indem Ihr Euch durch die übersichtlichen Menüs tippt und Objekte platziert, dreht oder schiebt. Der obere Bildschirm zeigt eine schicke 3D-Ansicht Eurer Designs. Es fehlt allerdings eine vernünftige Vorschau der Objekte.





Home Designer

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Grafik: 6 von 10
Sound: 3 von 10

7 von 10 WERTUNG

Umfangreicher Kreativ-Baukasten mit gelungenen Zimmer-Ansichten in 3D und kleinen Bedienmacken.

Sony PSP >>



Der Berserker zieht eine Furche quer durch die Arena: Nur mit einem geschickt getimten Sprung könnt Ihr dem Bodenangriff entkommen.



Die einfachen Tastenkombinationen bringen schnelle Erfolge: Mit flotten Waffen wie dem Stab gelingen Euch im Handumdrehen komplexe Combos und spektakuläre Manöver.

Fate/unlimited Codes

Action >> Beat'em Up

Sie haben den heiligen Gral gefunden, aber wer darf ihn behalten? 16 Kämpfer ballen die Fäuste.

Nach Spielautomat und PS2 besucht die Manga-Umsetzung "Fate" auch die PSP: In "Unlimited Codes" treffen sich 16 Kämpfer in einem gruseligen Dorf, um eine dämonische Schlacht zu schlagen - gekämpft wird mit allerlei Waffen wie Stab, Schwert und Kette. Obwohl die Keilerei mit polygonaler 3D-Optik aufwartet, spielt sie sich wie ein 2D-Beat'em-Up: Man kann zwar seitlich ausweichen, wegen der vielen Rundumattacken sind in der Verteidigung jedoch nur taktische Manöver wie Block, Cancelmove und Reflektor effektiv.

Mit drei Angriffs- und der Wurftaste rückt Ihr Euren Kontrahenten auf den Leib. Ihr kombiniert sie mit Richtungskommandos zu Wirbelcombos und entfesselt mittels magischer Energie die Superattacken. Sofern der Gral unter dem Timer gefüllt ist, nutzt Ihr seine Kraft für spektakuläre Todesschläge - greift schnell an, bevor der Gegner den Gral ausschöpft!

Dank der leicht erlernbaren Steuerung kommen Einsteiger schnell zurecht, trotzdem bietet das Kampfsystem reichlich Platz für Experimente und Feinarbeit. Diese optimiert Ihr in den 250 Missionen des Herausforderungsmodus, in dem Ihr z.B. bestimmte Schlagfolgen zeigen müsst - so lernt Ihr ausgefallene Manöver in Euren Kampfstil einzubinden. Neben dem Arcade-Turnier spielt Ihr zudem Training, Zweispielerduelle und den geheimen Survivalmodus. Trophäenjäger füllen das eingebaute Museum mit diversen Extras wie Artworks und Filmszenen.



"Fate" ist etwa so umfangreich wie ein UMD-Titel und kostet entsprechend 30 Euro.

Fate/unlimited Codes	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Capcom
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Anime-Keilerei mit Grusel-Garantie, unkomplizierter Steuerung, vielen Extras und Top-Herausforderungen.

>> EINLEITUNG

Definitiv Download

Herzlich willkommen in der dritten und letzten Sektion unserer Test-Rubrik. Auf den folgenden Seiten geht es um Spiele, die ausschließlich per Download auf Euer Handheld oder Handy gelangen. Ist ein Titel auch auf Modul bzw. Disc verfügbar, muss er sich bei den GAMER-Titeln seinesgleichen stellen. Das betrifft zum Beispiel die PSP-Vollpreistitel, die zeitgleich auf UMD und als Download erscheinen.

Während in den Sektionen GAMER und FAMILIE ausschließlich PSP- und DS-Titel getestet werden, schlägt im DOWNLOAD-Bereich die Stunde der iPhone- und Handy-Zocker. So stellen wir auf vier Seiten die spannendsten iPhone- bzw.- iPod-Spiele vor - dazu stöbern wir im kaum noch überblickbaren AppStore nach Geheimtipps von unabhängigen Entwicklern, nehmen vielversprechende Videospiel- oder Film-Umsetzungen unter die Lupe und weisen auf hilfreiche Anwendungen hin. Für Handy-Zocker fassen wir ein bestimmtes Thema ins Auge und analysieren die passenden Spiele - das können z.B. Geschicklichkeitsgrübeleien, Flipper-Simulationen oder Musikspiele sein.

DS-Besitzern verschaffen wir einen Überblick der interessantesten Neuheiten im DSi-Shop und stellen diese einzeln vor; Gleiches gilt für PSP-relevante Zugänge im PSN Store - egal ob PS1-Wiederveröffentlichung, Mini- oder Maxispiel.

Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, haben wir uns bei den meist kostengünstigen Downloads für ein Zehner-Wertungssystem entschieden. Wir möchten klassische Vollpreisspiele nicht mit extrem günstigen Titeln gleichsetzen, Anspruch und Umfang sind hier meist weniger ausgeprägt. Ein ausgewachsenes "Final Fantasy"-Abenteuer hat eine andere Kragenweite als ein Mini-Rollenspiel für zwischendurch. Da wir weder das eine grundsätzlich gut noch das andere grundsätzlich schlecht finden, sondern gezielt auf die jeweiligen Titel eingehen wollen, ist unsere Wertung der Download-Spiele simpler und im weitesten Sinn großzügiger. Sollte ein Download mal ausgesprochen teuer sein, weisen wir explizit darauf hin (siehe oben "Fate/unlimited Codes").



Fieldrunners

Denken >> Echtzeit-Strategie

Nach dem iPhone erobern die "Fieldrunners" auch die PSP. Diese verbissenen Soldaten stürmen von links nach rechts übers Schlachtfeld, um Eure Festung zu entern. Mit dem Steuerkreuz installiert Ihr Geschütztürme, Raketenwerfer, Plasmakanonen und Teslatürme. Diese gilt es geschickt zu platzieren, um die Angreifer zu stoppen und gleichzeitig ihren Marsch umzulenken. Denn wenn Ihr ihnen ein Hindernis in den Weg stellt, müssen sie es umlaufen: So lassen sich die Feinde in regelrechte MG-Kessel locken oder im Zickzack übers Schlachtfeld lenken – probiert verschiedenen Taktiken aus. Die Feindtypen wie Soldaten, Berserker und Hubschrauber kommen in Wellen über den Bildschirm, wie man es aus "Crystal Defenders" kennt – eine Pause wird Euch allerdings nicht gegönnt. Mit nur fünf Levels und nicht upgradebaren Waffentypen ist "Fieldrunners" etwas simpler ausgefallen; dafür sind die Schlachten überschaubarer und der Pfad der Feinde nicht vorgegeben – hier sind mehr Experimente möglich.



Nutzt die Türme als Hindernisse, um den Weg des Feindes zu verlängern.



Fieldrunners

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Twitchy Thumbs
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

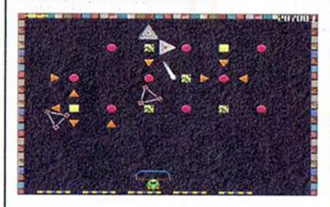
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Verteidigt die Festung: turbulente Echtzeit-Schlachten, in denen Ihr lediglich Abwehrgeschütze installiert.

Break Quest

Reaktion >> Geschicklichkeit



Den Klassiker "Breakout" kennt jeder Zocker; man lenkt einen Schläger nach rechts und links, um den Ball auf berstende Steine zu katapultieren. "Break Quest" trumpft mit zahlreichen neuen Elementen auf: Hier gibt es nicht nur Extras wie Kanone und Kleber, sondern auch verschiedene Schlägerformen und allerlei bewegliche Hindernisse, die den Ball umlenken – nutzt die Beschleunigertaste, um ihn zu erwischen. Jeder der 100 verzwickten Quest-Levels bietet eine Überraschung, im Arcademodus spielt Ihr eine zufällige Abfolge.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Nurium Games
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Sprache	>> deutscher Text

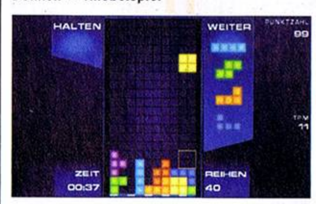
Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Frisches Update des berühmten Klassikers mit etlichen Extras.

Tetris

Denken >> Knobelspiel



Zusätzlich zum klassischen "Tetris" bietet diese Neuauflage reichlich Tipps und Kniffe für Profis sowie zahlreiche Herausforderungen. Da rotiert schon mal das Spielfeld seitlich oder wechselt die Schwerkraft – Ihr müsst Euren Grips mächtig anstrengen. Grafisch bleibt der Klassiker unangetastet, es gibt keine neuen Spezialsteine oder Ähnliches. Damit entzückt Electronic Arts zwar Fans des Klassikers, aber leider nur Solisten: Warum hat man den Mehrspielermodus vergessen, der ist doch seit dem uralten Game Boy legendär?



Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Electronic Arts
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 4 von 10
Sound 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Der Knobelklassiker mit vielen neuen Modi, aber ohne Mehrspielermodus.

Thexder Neo

Action >> Shoot'em-Up

In dieser Anime-Ballerei (das Original erschien bereits im Jahr 1988) steuert Ihr einen Transformer, der auf Knopfdruck zwischen Roboter- und Raumschiffgestalt wechselt. Als Mech lassen sich die Drohnen und Hindernisse mit dem Autofokus leicht abballern; im Raumschiff dagegen schießt Ihr geradeaus, seid aber beweglicher – Ihr dürft in alle Richtungen und in enge Schächte fliegen. In beiden Modi könnt Ihr ein Schutzschild aktivieren, das die Energie von zerstörten Feinden nutzt. Setzt es ein, wenn Ihr überrannt werdet.

Außerdem lauern einge Fallen, denen Ihr lieber aus dem Weg gehen solltet – in den verwinkelten Labyrinthen gibt es oft mehrere Wege zum Ausgang. Allerdings hätten ein paar Boni mehr nicht geschadet, außer Punkten locken kaum Belohnungen für das Erkunden der weitläufigen Levels – das schmälert die Motivation.





Mal ballert Ihr via Raumschiff (oben), mal mit dem Roboter (unten).



Thexder Neo

Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Labyrinthballerei mit Mech und Flieger: Die Action ist taktisch, es mangelt jedoch an echten Belohnungen.

Pixeljunk Monsters Deluxe

Denken >> Echtzeit-Strategie

Wie in "Fieldrunners" gilt es auch in "Pixeljunk Monsters", die eigene Basis gegen anstürmende Feinde zu verteidigen: Statt des Cursors lenkt man jedoch eine Schildkröte über den Bildschirm, die Geschütztürme an Bäumen errichtet, Gold und Edelsteine der besiegten Feinde sammelt. Dabei muss sie sich vor den Feinden in Acht nehmen und gelegentlich zur Basis zurückkehren, um neue Waffen zu kaufen. Weil Ihr die sechs Turmtypen nur an vorgegebener Stelle errichten dürft, seid Ihr taktisch eingeschränkt. Im Gegenzug bietet "Pixeljunk Monsters" viele verschiedene Levels auf drei Inseln, die Schwierigkeit und Komplexität Schritt für Schritt erhöhen – der anschauliche Tutor weist Euch im Spiel auf alle wichtigen Elemente hin. Außerdem könnt Ihr Gold für spätere Einsätze sparen, per Oberwelt lassen sich stets mehrere Schauplätze anwählen. Optisch kommt das Strategiespiel leider etwas klobig daher.





Mal marschiert der Feind geradeaus (oben), mal im Kreis (unten).



Pixeljunk Monsters Deluxe

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Sony
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 13 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Drolliger Mix aus Strategie- und Sammelspiel, der Euch taktisch nicht allzu viel Freiheit bietet.

Nintendo DSi



Gemeinsam sind sie stark: Nur wenn Ihr alle Minis zusammenhaltet, kommt die ganze Truppe rechtzeitig ins Ziel.



Selbst ist der Mann: Reichen Euch die mitgelieferten Levels nicht aus, konstruiert Ihr im Editor eigene Herausforderungen.

Boss-Duelle mit Donkey Kong erstrecken sich über beide Bildschirme.

Die Rückkehr der Mini-Marios

Mario vs. Donkey Kong

Denken >> Knobelspiel

Affe und Klempner im Knobel-Klinch – eilt mit dem Stylus zur Hilfe!

Weil Donkey Kong keine Karte mehr für Marios Freizeitpark bekommt, entführt er aus Wut dessen Freundin Pauline. Um die Herzdame zu retten, marschiert der Klempner nicht selbst los, sondern schickt seine kleinen Spielzeug-Abbilder ins Gefecht. "Die Rückkehr der Mini-Marios" ist ein eigenständiger Download-Ableger vom Vollpreisspiel "Mario vs. Donkey Kong 2" (77 von 100 in Ausgabe 6). Die Grafik sieht aus wie beim Vorgänger, die Levels sind komplett neu. 32 Spielstufen umfasst das Hauptabenteuer, rund das Doppelte an kniffligeren Aufgaben ist zusätzlich freischaltbar. Wem das noch nicht reicht, der kann sich im Editor eigene Spielfelder bauen oder per Internet Nachschub von anderen Zockern herunterladen. Der Spielbalauf an sich ist altbekannt: In jedem Level lasst Ihr mehrere Minis loswuseln und dirigiert sie zum Ausgang. Der Weg dahin ist mit Hindernissen gespickt, die Ihr überwinden müsst: Dazu greift Ihr per Stylus Blöcke an einer Stelle ab und baut sie woanders wieder auf, auch Hilfsmittel wie Trampoline kommen zum Einsatz. Knifflig wird die Angelegenheit, weil Ihr die kleinen Kerle nicht direkt beeinflussen könnt: Beim Modul-Vorgänger ließen sie sich kurzzeitig anhalten, nun marschieren sie stets unbeirrt weiter. Eine weitere Hürde: Ist der erste Mini am Ziel, bleiben nur wenige Sekunden, um den nächsten durchzuschleusen – trödelt auch nur einer, müsst Ihr von vorne anfangen. Das macht die Knobelei stellenweise unnötig frustig, ansonsten geht's bewährt launig zur Sache.



Mario vs. Donkey Kong	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Nintendo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10

Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Gewitzte Geschicklichkeitsknobelei, bei der Übersicht und flottes Handeln gefragt sind.

>> SOFTWARE-NEWS

Sprachprobleme? Der DSi hilft weiter

Wer viel unterwegs ist, braucht jetzt kein dickes Nachschlagewerk mehr. Das "Wörterbuch 6 in 1 mit Kamera-Funktion" enthält gängige Wörter und Formulierungen in Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Japanisch. Die Bedienung ist dank Stylus-Keyboard bequem und flott. Mehr als Gimmick ist die Kamera-Unterstützung zu sehen: Damit könnt Ihr Texte fotografieren und dann per Marker ein Wort auswählen, das die Software zu erkennen und zu übersetzen versucht. Allerdings klappt das nicht immer, weil die Markierung sehr pingelig zu setzen ist und etwa aus der oberen Zeile hereinragende Bögen eines 'g' stören. Ansonsten ist das Hilfsprogramm praktisch, leidet jedoch unter einem Makel: Der Wortschatz wird mit 'tausende' beschrieben, doch ist dies die Summe über alle Sprachen – bei einem Preis von fünf Euro ist das verdammt wenig.



Mario & Co. helfen bei der Tagesplanung

In doppelter Ausführung können sich Spielefans zwei kleine Gimmicks gönnen. Eine Uhr und ein Taschenrechner (jeweils zwei Euro) stehen wahlweise mit klassischem "Super Mario"- oder neumodischerem "Animal Crossing"-Design zur Verfügung. Während der Zeitanzeiger tatsächlich nicht mehr kann, wurden dem Zahlenwerkzeug immerhin kleine Extras wie Umrechnungsformeln zwischen Kilometer und Meilen gegönnt.



Reiseführer für genügsame Touristen

Mit dem "Personennahverkehrsplan 2009" will Nintendo die Orientierung erleichtern. Zehn europäische Metropolen werden in zwei Reisehilfen zu je fünf Euro verwaltet. Zu jeder Stadt findet Ihr darin die Zug- oder U-Bahnnetze und könnt Euch Notizen machen – nett, aber der praktische Nutzen hält sich doch in Grenzen.



Dragon Quest Wars

Denken >> Runden-Strategie

„Dragon Quest Wars" zeigt, dass auch bei Strategiespielen weniger mehr sein kann. Ein Team umfasst hier vier Monster aus sechs Klassen, auf das genretypische Aufleveln und Ausrüsten wird verzichtet. Die Steuerung erspart Euch komplexe Menüs, jede Aktion wird schnurstracks per Stylus ausgeführt. So fühlt sich das schnell erlernte, aber trotzdem komplexe Rundenkampf-Geschehen fast schon wie eine Schach-Variante an. Leider bietet "Dragon Quest Wars" keinen klassischen Kampagnen-Modus, Einzelgänger können sich nach dem Tutorial lediglich selbst neue Herausforderungen inszenieren. Dafür motivieren die Mehrspieler-Schlachten über lokale Verbindung oder online auch langfristig.



Erst wenn Ihr den Angriff startet, setzen Eure Monster die Befehle um.



Dragon Quest Wars

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Square Enix
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

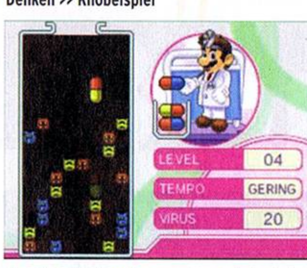
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Schnell erlerntes, überraschend komplexes Strategiespiel, das vor allem im Mehrspieler-Modus überzeugt.

Dr. Mario

Denken >> Knobelspiel



Am klassischen Konzept wurde bei der DSi-Neuauflage nichts geändert: Von oben fallen Pillen mit zwei Segmenten in eine Röhre, Ihr stapelt die mobile Medizin auf die unten wartenden Bazillen. Liegen mindestens vier gleichfarbige Elemente zusammen, verschwinden die Erreger. Das spielt sich heute noch genauso unterhaltsam wie vor fast 20 Jahren, lediglich auf Mehrspieler-Duelle müsst Ihr in der Download-Variante verzichten.



Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Nintendo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Originalgetreue Fassung der immer noch launigen Pillenstapelei.

Solitär 2 in 1

Denken >> Kartenspiel



Als Kaffepausen-Überbrückung für Windows-Benutzer kennt fast jeder PC-Besitzer das entspannende Kartenlegen, das für kleines Geld nun auch unterwegs verfügbar ist. Der Download enthält zwei der bekanntesten Varianten ('Spider' und 'Klondike') und lässt sich mit dem Stylus tadellos bedienen. Grafik und Sound sind konsequent minimalistisch - mehr braucht das Spiel auch nicht. Für ein paar Minuten ist's ideal - Zweck erfüllt.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Nintendo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 2 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 2 von 10
Sound: 4 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Schlichte, aber gut spielbare Zwischendurch-Kartenlegerei.

Pop Superstar Dein Weg zum Ruhm

Abenteuer >> Action-Adventure

Als virtueller Möchtegernpopstar wuselt Ihr durch eine herzig illustrierte Mini-Welt und erledigt anfangs Aufgaben wie Tellerwäsche, um Geld für Bewerbung und Musiktraining zu verdienen. Auch allerhand Textzeilen-Dialoge zur Beziehungspflege sind angesagt. Später lasst Ihr per Stylus Euer Talent bei Gitarre, Schlagzeug, Tanz und Gesang aufblitzen. Die Mischung aus Abenteuer und Reaktionsspielchen geht auf und sorgt dank der humorigen Inszenierung für einige Stunden Unterhaltung, leidet allerdings unter ein paar Macken. So ist die Gesangsübung unnötig schwer und vor allem stehen nur drei Songs zur Wahl, die ständig wiederholt werden. Schade, denn mit etwas mehr Vielfalt wäre "Pop Superstar" deutlich besser ausgefallen.





Zum Jungstar-Leben gehört Musizieren (oben) und Diskutieren (unten).



Pop Superstar: Dein Weg zum Ruhm

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

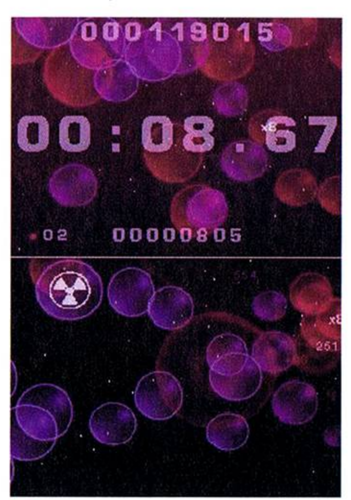
7 von 10 SPIELSPASS

Humorvoll aufbereitetes Abenteuer mit Musikspieleinlagen, das jedoch an akutem Songmangel krankt.

Pop+ Solo

Reaktion >> Geschicklichkeit

So einfach wie konsequent ist das Konzept von "Pop+ Solo": Über den Bildschirm schweben zahlreiche Luftblasen - bringt sie mit dem Stylus zum Platzen. Das könnte schnell langweilig werden, wären da nicht die stilvolle Präsentation, die geschickt mit Farbspielereien arbeitet, und die zahlreichen kleinen Kniffe. So ändert sich nach jedem Level die Richtung der Blasenbewegung, bestimmte Arten sorgen für Vor- und Nachteile, wenn Ihr sie erwischt. Zwischendurch warten Bossgegner und Mini-Runden, bei denen Ihr z.B. dafür sorgt, dass keine Blase am gegenüberliegenden Bildrand ankommt. Trotz allem hält sich die Abwechslung in Grenzen: Sofern Ihr nicht auf Punkterekorde zockt, ist "Pop+ Solo" eher in kürzeren Dosen genießbar.



Wirkt trügerisch simpel: Die Blasenplatzerei hat aber 'Einmal noch'-Potenzial.



Pop+ Solo

Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Nnooo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Simpler Reaktionstest, der dank schicker Optik und etlichen Spielmodi viel aus dem schlichten Konzept rausholt.



iPhone & iPod >>



Entwicklungshilfe durch Ressourcen: Erkundet die Welt und plündert sie!

Entwicklung wird mit dem Aufstieg in höhere Stufen und jeweiligen Boni belohnt.

Civilization Revolution

Denken >> Runden-Strategie

Schlagt die Schlacht um die Welt: Sid Meiers Strategieepos fordert Organisationstalent und militärische Hinterlist!

Wie auf dem DS erobert Ihr die 16 Epochen um Feldherren wie Alexander den Großen, Mao Zedong und Napoleon rundenweise. Mit dem Finger schiebt Ihr die Truppen über die in quadratische Felder unterteilten Landschaften, um Bodenschätze zu finden und damit die Zivilisation zu entwickeln. Dazu errichtet Ihr Handels- und Technologiezentren, Kasernen und Werften. Mit jedem neuen Gebäude werden zusätzliche Techniken und Truppentypen verfügbar, so verschafft Ihr Eurem Volk den entscheidenden Vorteil. Denn auch andere Zivilisationen wollen sich die Kontinente unter den Nagel reißen - Ihr könnt sie bekämpfen, aber auch einen Waffenstillstand vereinbaren. Die Weltkarte lässt sich mit zwei Fingern beliebig zoomen, was den Überblick erleichtert. Weil sich die vielen Anzeigen und Icons auf nur einem Bildschirm tummeln, wirkt die iPhone-Version auf den ersten Blick komplizierter als der DS-Bruder - nach kurzer Zeit habt Ihr jedoch alle Funktionen im Griff.

Die erste Version (1.0) des Titels besitzt lediglich englische



Schlachten werden taktisch ausgetragen: Stärkt und vereint Eure Truppen.

Sprache, keinen Mehrspieler-Modus und kann im späteren Spielverlauf mit Aussteigern nerven - das kennt man aus dem AppStore zur Genüge. 2K Games verspricht ein mehrsprachiges Update, das bestehende Fehler ausmerzt und zudem neue Herausforderungen bieten soll - man darf gespannt sein.



Civilization Revolution	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> 2K Games
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

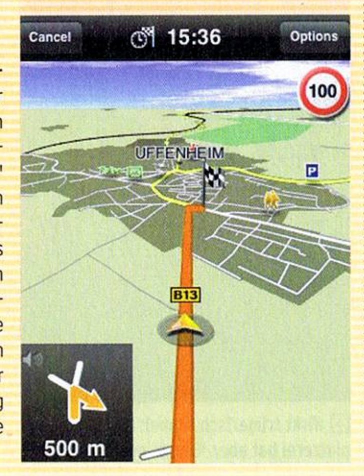
8 von 10 SPIELSPASS

Entwickelt ein Volk und vertreibt dessen Rivalen: facettenreiches Strategiespiel mit klasse Touch-Bedienung.

>> SOFTWARE-NEWS

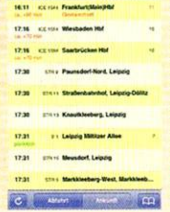
Navigator fürs iPhone

Seit man GPS-Signale empfangen kann, tummelt sich Navi-Software im AppStore. Leider unterscheiden sich die Konkurrenten erheblich in puncto Umgang und Genauigkeit. Wir empfehlen Euch den präzisen "Mobile Navigator" von Navigon (Bild rechts), der mit den Karten von Deutschland, Österreich, Schweiz und Lichtenstein nur 50 Euro kostet - ganz Europa gibt's für 100 Euro. Die Konkurrenzprodukte von "Tom Tom" sind jeweils 10 Euro teurer und bieten lediglich Karten von Westeuropa. Das komplette Europa gibt's mit "Mobile Maps Europe" schon für 80 Euro, die Peilung erfolgt stellenweise aber ungenau - dann rutscht Euer virtuelles Fahrzeug z.B. plötzlich auf eine Nebenstraße und die Route wird neu berechnet.



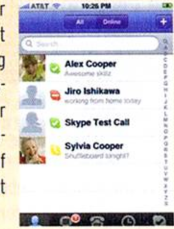
Kostenlose Fahrplan-Datenbank

Darauf haben Reisende gewartet: Mit der Anwendung "Fahrplan" habt Ihr alle Haltestellen Deutschlands im Blick. Ihr wählt einen Bahnhof und studiert alle An- und Abfahrtszeiten aller öffentlichen Verkehrsmittel - auch U-Bahn und Busse sind dabei, dank Filterfunktion bewahrt Ihr den Überblick. Für den schnellen Zugriff auf wichtige Linien lassen sich bevorzugte Haltestellen in einer Liste verwalten.



Telefonieren mit iPod Touch

Mit der Chatsoftware "Skype" können iPod-Touch-Besitzer über WLAN ins Festnetz telefonieren. Der Download ist kostenlos, Ihr benötigt jedoch ein Headset für Euer Handheld und müsst auf der Homepage ein Guthaben für Euer Konto erwerben. Mit Online-Verbindung könnt Ihr dann günstig in alle Länder telefonieren. Kontrolliert die Gebühren auf www.skype.de (klickt 'Preise').



Assassin's Creed Altair's Chronicles

Abenteuer >> Action-Adventure

Wer die Vorgeschichte zu Ubisofts Kreuzritterabenteuer erleben will, greift zum mit reichlich Sprachausgabe inszenierten iPhone-Ableger. Hier spielt man einen Assassinen, der das antike Jerusalem nach dem Kelch der Templer durchstöbert. Dabei erwarten Euch massig Schleichmissionen und Kraxeleien über Dächer und Balken, Ihr müsst aber auch Informationen erplaudern und Euch mit den Wachen herumschlagen. Mit Schwert, Enterhaken, Wurfmessern und Bomben macht Ihr die Widersacher unschädlich, verschiedene Kombos mit zwei Angriffstasten, Block und Sprung sorgen indes für taktische Würze. Die Tasten für die zahlreichen Talente werden nur bei Bedarf eingeblendet: Obwohl sich das virtuelle Pad laufend verändert, habt Ihr doch schnell alle Elemente intuitiv unter Kontrolle. So kann man sich auf das Erforschen der vielen Level-Ebenen konzentrieren, durch die ein oftmals höchst verzwickter Pfad zum nächsten Ereignis führt - da müsst Ihr mitunter schon ganz genau hinsehen.



Obwohl Euch der Pfeil den Weg weist, müsst Ihr den korrekten Pfad austüfteln.



Assassin's Creed	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 9 von 10 · Sound 9 von 10 · **8** von 10 SPIELSPASS

Pflichtkauf: Vielseitige Missionen und die tolle Aufmachung garantieren Stunden voller Spannung.

Metal Gear Solid Touch

Action >> Fadenkreuz-Shooter



Im Ballerspielbruder von "Metal Gear Solid 4" bewegt Ihr den Zielkreis mit dem Finger auf Mechs und Soldaten, damit Snake sie treffen kann. Dabei müsst Ihr jedoch direkt aufs Ziel tippen und so die Grafik verdecken; besonders die kleinen Feinde (siehe Bild) lassen sich mitunter schwer anvisieren. Weil es in den 20 Levels zunehmend hektisch zugeht, können Euch kurze Hänger schnell das Leben kosten - duckt Euch bei Feindfeuer!

Metal Gear Solid Touch	
Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Konami
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10 · Sound 6 von 10 · **6** von 10 SPIELSPASS

Wuchtige Fadenkreuz-Ballerei, bei der alternative Steuermodi fehlen.

Resident Evil Degeneration

Abenteuer >> Action-Adventure



Nach dem Animationsfilm kommt die Spieleumsetzung aufs iPhone: In "Degeneration" wird der Flughafen von Hardvardville vom Zombievirus heimgesucht; mit Pistole und Flinte bewaffnet, schießt Ihr Euch den Weg frei. Dabei wechselt Ihr ständig zwischen Ziel- und Laufmodus, was zunächst gewöhnungsbedürftig ist. Bei den vielen Rätseln helfen Euch Kameraden per Funkkontakt und das PDA, außerdem dürft Ihr beim Schwarzmarkthändler Waffen kaufen.

Resident Evil Degeneration	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Capcom
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5,50 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10 · Sound 6 von 10 · **7** von 10 SPIELSPASS

Umfangreiches Zombie-Abenteuer mit holprigem Steuerungswechsel.

Gangstar West Coast Hustle

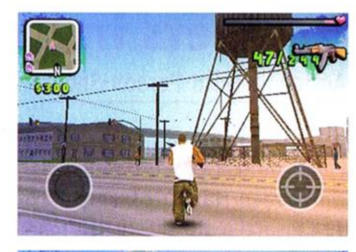
Action >> Third-Person-Shooter

Eine "GTA"-Episode fürs iPhone lässt noch auf sich warten, derweil lädt "Gangstar" zur rabiaten Randale in Los Angeles. Ihr startet eine Verbrecherkarriere, in deren Verlauf Ihr die offene Stadt erkundet, jede Menge Fahrzeuge klaut und mit vielen Waffen wild durch die Gegend ballert. Die Missionen erplaudert Ihr bei Kollegen: In wenigen Minuten gilt es Beute abzustauben und die Konkurrenz aus dem Weg zu räumen. Trotzdem bleibt das Ganovenspiel ein Pausenfüller, denn die Umgebung ist zwar detailliert, aber nur oberflächlich interaktiv - die Polizei braucht Ihr nur selten zu fürchten und die Hindernisse sind reiner Level-Schmuck (Euer Fahrzeug fährt einfach durch). Die Passanten reagieren erst bei direkten Treffern mit Angst, man kann sie locker aufmischen und um ihr Kleingeld erleichtern. Falls der Geldbeutel für Ausrüstung wie kugelsichere Weste und Sturmgewehr mal nicht reicht, ist plumpe Menschenjagd oft die naheliegende Lösung – schließlich ist kaum Strafe zu befürchten.

Wegen dem offenen Spielprinzip und den überschaubaren Aufgaben kann Euch "Gangstar" trotzdem einige Stunden unterhalten, die Missionen sind ansprechend arrangiert und mit den vielen Fahrzeugen lässt sich vielfältig experimentieren. Dank der Sensorsteuerung legt Ihr Euch sogar mit in die Kurven. Im Autoradio spielt "Gangstar" Eure eigenen Wiedergabelisten, bei Erkundungsgängen tönen lediglich Geräusche aus dem Lautsprecher.



Lenkung, Gas und Bremse lassen sich beliebig auf Touch-Elemente und die Sensoren legen: Wir drehen das iPhone wie einen Lenker und tippen auf virtuelle Pedale.





Nachstellen unnötig: Die Kamera reagiert flott auf Richtungswechsel.



Gangstar: West Coast Hustle	
Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4,50 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 8 von 10 · Sound 5 von 10 · **7** von 10 SPIELSPASS

Drive-by-Shooting für zwischendurch: frecher "GTA"-Clone, in dem Ihr Euch blindwütig austoben könnt.



Modern Combat Sandstorm

Action >> Ego-Shooter

Nieder mit der Achse des Bösen: In der Operation "Sandstorm" durchstöbert Ihr zehn fernöstliche Schauplätze nach Terroristen und radioaktivem Material. Wollen die Verbrecher etwa eine schmutzige Bombe basteln? In Ausbildungslager und Labor, Krankenhaus und Hafen geht Ihr der Angelegenheit auf den Grund: Vernichtet die Verbrecher und schont die Zivilisten. Die Einsatzzentrale informiert Euch per Funk laufend über neue Entwicklungen und der 3D-Pfeil weist direkt zum nächsten Checkpoint, ein Radar ist überflüssig. In den Schusswechseln dürft Ihr stets zwischen zwei Waffen wie Flinte, MP und Sturmgewehr wechseln sowie mit verschiedenen Granaten (Splitter, Flashbang) taktisch agieren – falls Euch die Feinde mal festnageln. Scharfschützen entdecken explosive Elemente wie Tonnen, mit deren Hilfe sich die Gegner überrumpeln lassen. Dank der geschmeidigen 3D-Grafik, der pixelgenauen Steuerung und der praktischen Zielhilfe könnt Ihr sogar beim Sturmangriff präzise Treffer verbuchen. Meist gilt es die Deckung zu nutzen, aber auch ohne können geschickte Spieler mit mehreren Terroristen fertig werden. So präzise lässt sich keine andere iPhone-Ballerei bedienen. Trotz der vielen Funktionen bleibt das Geschehen stets übersichtlich und Eure Reaktion intuitiv. Das ist keine Selbstverständlichkeit, denn Euer Soldat muss auch mal kraxeln, kriechen und nutzt fest installierte Geschütze.

Die Zielhilfe bringt das Kreuz auf nahe Feinde, alternativ nutzt Ihr Kimme und Korn.





Auch Spezialwaffen wie MGs und Sniperrifle kommen zum Einsatz.



Modern Combat: Sandstorm	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 9 von 10
Sound 8 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Klasse: eindrucksvolle Feuergefechte mit taktischem Tiefgang und hervorragender Steuerung.

Brothers in Arms Hour of Heroes

Action >> Third-Person-Shooter

Auch auf dem iPhone kämpft die 101. US-Luftlandedivision gegen Nazi-Deutschland. In 13 Einsätzen stürmt Ihr Normandie, Tunesien und Ardennen. Im Gegensatz zum Konsolenvorbild blickt Ihr dem Soldaten jedoch über die Schulter. Zum Glück, denn so könnt Ihr leichter hinter Kisten und Sandsäcken in Deckung gehen. An einigen Ecken werdet Ihr jedoch die Steuerung verfluchen, weil sich der Soldat zu leicht aus der Deckung löst. Ihr müsst sehr behutsam vorgehen, sonst kann das Feuergefecht äußerst hektisch werden. Insgesamt geht die Steuerung leicht von der Hand, nur die Grafik kommt bei den mächtigen Explosionen und vielen bewegten Fahrzeugen schon mal ins Stottern. Mit der Zielhilfe nehmt Ihr die Wehrmacht komfortabel unter Beschuss, Ihr ballert mit Thompson, Sniperrifle und Raketenwerfer. Zudem schleudert Ihr per Bewegungssensor Granaten. Nebenbei nutzt Ihr Geschützstellungen und Fahrzeuge wie den Sherman-Panzer, für zusätzliche Action sorgen diverse Computer-Kumpane.



Ihr trefft auch mächtige Kriegsmaschinerie wie deutsche Panzer.



Brothers in Arms: Hour of Heroes	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Aufwändig inszenierte WW2-Gefechte, die das iPhone jedoch stellenweise ins Stottern bringen.

Doom Resurrection

Action >> Ego-Shooter

"Resurrection" erweitert die Handlung des Kult-Shooters "Doom 3" um ein weiteres Kapitel. In sechs Levels ballert Ihr Euch durch verschiedene Marsgebäude und die Hölle. Im Gegensatz zu anderen iPhone-Shootern folgt der Held aber vorgegebenen Pfaden, Ihr nehmt die Monster lediglich via Neigungssensor ins Visier und feuert mit der Taste rechts unten auf dem Touchscreen. An bestimmten Stellen löst Ihr Spezialaktionen wie Ausweichmanöver aus, dann tippt Ihr das Symbol links unten. Damit wirkt "Resurrection" zwar optisch so spektakulär wie sein Vorbild, spielerisch habt Ihr jedoch deutlich weniger Möglichkeiten – es gibt kaum Geheimnisse zu entdekken und Schlachtfeldtaktiken lassen sich auch nicht anwenden. Immerhin stellt Euch das Kippvisier vor einige Herausforderungen, denn die Monster tauchen blitzschnell vor Euch auf. Wer nicht als Mahlzeit enden will, muss kühlen Kopf und ruhige Hand bewahren. Die Handlung ist leider recht flach, hier hätte man sich mehr Mühe geben können.



Kippt das iPhone, um das Fadenkreuz auf die Monster zu lenken!



Doom Resurrection	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> id Software
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5,50 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Effekthascher: schaurig präsentierte Höllenschlacht, in der Ihr leider kaum Bewegungsfreiraum habt.

Samurai Way of the Warrior

Action >> Beat'em Up

Samurai Daisuke Shimada stellt sich der Armee des Fürsten Daimayo Hattoro - mit seinem Schwert streckt er die Häscher scharenweise nieder, dabei fließt jede Menge Pixelblut. Ihr dirigiert ihn mit dem Finger und startet seine Schwertattacken mit Wischern in verschiedene Richtungen. Zeichnet zwei Striche, etwa nach links und rechts oder oben und unten, dann setzt Daisuke zu Rundschlag, Rempelangriff und Klingenkombo an. Mit dem Schriftrollensymbol könnt Ihr die Manöverliste jederzeit kontrollieren, nach und nach lernt Daisuke eine ganze Palette an Talenten. Es gibt auch einen Dojo-Modus, in dem Ihr das Kombinieren der Kampftechniken trainiert und so Eure Schwertkunst verfeinert.



Kombokämpfe: Daisuke nimmt es locker mit sechs Samurai auf.



Samurai: Way of the Warrior

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Marek Rabas
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 2,50 Euro
Sprache	>> englischer Text

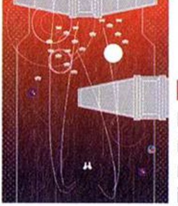
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Aufregende Schwertschlachten mit blutiger Comicgrafik und sympathischer Ein-Finger-Steuerung.

Space Invaders Infinity Gene

Action >> Shoot'em-Up



Je länger Ihr ballert, desto mehr Neuerungen kommen ins Spiel.

"Infinity Gene" bringt per Evolution neue Elemente in den Klassiker: Ihr startet mit dem Original und entdeckt Überraschungen wie Extrawaffen, mächtige Hindernisse und dann sogar Farbeffekte - trotzdem bleibt der Retro-Charakter erhalten. Zu wuchtigen Techno-Beats lenkt und ballert Ihr mit nur einem Finger. Die Empfindlichkeit der Steuerung lässt sich leider nicht variieren, in höheren Levels wird's mächtig hektisch.

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Taito
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 4 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Tolle Idee: Dieser Kassiker entwickelt sich vom Oldie zur Neuauflage!

Secret of Monkey Island Special Edition

Abenteuer >> Grafik-Adventure



Auf der Suche nach dem Schatz löst Pirat Guybrush Theepwood aberwitzige Rätsel, besteht Wortgefechte und bekämpft den Geisterpiraten LeChuck. Das Abenteuer wurde grafisch und akustisch überarbeitet, Euch erwartet neuerdings reichlich englische Sprachausgabe. Das neue Aktionsmenü soll die Steuerung optimieren, man dirigiert Guybrush aber immer noch umständlich mit einem Zeiger: Direkt antippen kann man Objekte nicht.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Lucasfilm
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Witzige Piratenträtselei mit altbackener Zeiger-Steuerung.

Rolando 2

Reaktion >> Jump'n'Run

Auf der "Suche nach der goldenen Orchidee" kullern die Rolandos durch pfiffige Labyrinthe. Diese erfolgreiche iPhone-Kullerei nimmt sich "Loco Roco" für die PSP zum Vorbild: In 45 Levels lenkt man die Geschicke der Kugelwesen. Das gestaltet sich weitaus kniffliger als in anderen Jump'n'Runs, weil man die Rolandos nicht direkt steuern kann - Ihr kippt das iPhone, um Rollrichtung und Geschwindigkeit der Wesen zu beeinflussen. Man darf jeodch einzelne oder mehrere Exemplare markieren und ihnen dann Touchkommandos geben. So überquert Ihr Abgründe mit einem Sprung, kullert durch Engpässe und Wasserkanäle. Bisweilen mächtig kompliziert wird das Ganze durch die unterschiedlich talentierten Rolando-Typen: Manche rollen über Wände und Decken, andere bleiben auf dem Boden. Es gibt auch Schwimmer und Taucher: Um den Ausgang zu erreichen, müssen sich die Rolandos oft teilen und verschiedene Wege einschlagen. Zudem entdeckt Ihr in den Levels interaktive Elemente, die sich mit dem Finger bewegen lassen - Ihr schiebt Barrieren beiseite, lasst Kreuze rotieren und schubst Bomben, um mit ihnen brüchige Wände zu pulverisieren. Dabei sitzen Euch die Monster im Nacken - lasst sie die Rolandos nicht verputzen!



Alle Rolandos müssen am Ausgang ankommen: Icons am Bildrand weisen Euch auf versprengte Expemplare hin – sucht sie und bringt sie zu ihren Freunden.



Reichlich Abwechslung: Ihr lenkt die Rolandos durch verzwickte Felsfallen (links), aber auch blitzschnell durch schwungvolle Kugelbahnen (rechts).

Neben dem humorig präsentierten Story-Modul lockt eine Herausforderung: Ihr spielt einen Level möglichst flink und schickt das Ergebnis online an einen Freund - dieser muss dann versuchen, Eure Leistung zu überbieten.



Rolando 2

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> ngmoco
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Lasst sie rollen: niedliches Kugelspiel mit trickreichen Welten und intuitiver Sensorsteuerung.



Handy-Spiele



Ich bin ein Spiel, holt mich hier rein!

Kino- und TV-Umsetzungen spielen mit mächtigen Erwartungen: Wir prüfen, ob Stars und Sternchen auch auf dem Handy eine gute Figur machen!

Jeder neue Bond-Streifen wird mit Handy-Umsetzung bedacht: „007: Ein Quantum Trost".

Handy-Spiele versprechen Unterhaltung für zwischendurch. Sie lassen sich einfach – oft mit nur einer Taste – bedienen und füllen mit ihren kurzen Aufgaben vor allem die kleinen Pausen. Denn ein routinierter Zocker hat ein Handy-Spiel nach wenigen Stunden ausgereizt. Beim gelegentlichen Spielspaß aus der Hosentasche orientieren sich deshalb viele Handy-Nutzer an bekannten Titeln und Namen, schließlich findet man sich beim Instant-Gaming in einer vertrauten Umgebung schneller zurecht – es entfällt etwa das Kennenlernen der Protagionisten und das Erforschen der Handlung, man kann sich in Ruhe aufs Gameplay konzentrieren. Da bieten sich die unzähligen Film- und TV-Umsetzungen an, die Euch zum Helden spannender Action-Missionen und verzwickter Rätselratereien machen, von James Bond bis „Wer wird Millionär" dürft Ihr alles nachspielen. Leider können aber bei weitem nicht alle Titel Glanz und Glamour der Vorlage aufs Displays bringen – *Mobile Gamer* verschafft Euch einen Überblick.

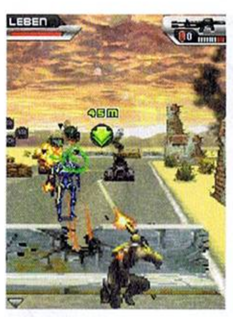
Action-Feuerwerk

Wegen dem vergleichsweise kleinen Display und der begrenzten Hardware-Leistung ist es gar nicht so leicht, Hollywood-Action mit Wiedererkennungswert aufs Handy zu bringen. Sofern die Vorlage keinen Blickfang wie ein einzigartiges Fahrzeug oder Raumschiff bietet, muss man digitale Abbilder der Schauspieler bemühen – wenn dann noch Feinde und Fallen mitmischen sollen, lässt sich die Figur nur



Ein gewöhnlicher Shooter, dem die gesprächige Crew und viele Missionen Abwechslung verleihen: „Star Trek".

noch recht klein darstellen. Action-Umsetzungen wie „Spider-Man 3", „Stirb Langsam 4.0" und „G.I. Joe" setzen deshalb auf einen Mix aus taktischen Feuergefechten aus der Seitenperspektive und regelmäßig eingestreuten Minispielen, die mit Dialogen und eingeblendeten Portraits die Handlung und bekannte Gesichter der Vorlage ins Spiel







Nur wenige Entwickler versuchen sich bei Filmumsetzungen an neuartigen Techniken: „Terminator: Die Erlösung" beeindruckt mit einzigartigen 3D-Levels, die Ihr stürmt (links) oder mit den Geschützen von Truck (Mitte) oder Gleiter (rechts) durchlöchert.

bringen. Spielerisch sind sich diese Umsetzungen recht ähnlich, lediglich die individuellen Talente des Helden und die damit verbundenen Aufgaben variieren. Einzeln werden sie Euch prima unterhalten, beim Genuss vieler Umsetzungen dieser Art wird sich jedoch Routine einschleichen.

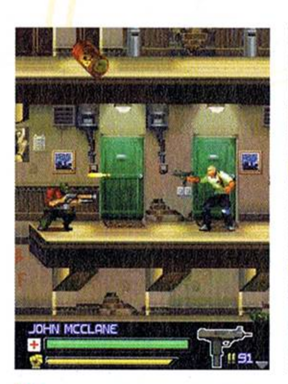
Deshalb sollten Action-Fans auch einen Blick auf mutigere Umsetzungen wie „Terminator: Die Erlösung" werfen. Hier stürmt man diverse 3D-Levels zu Fuß, auf Bike und Truck. Sogar einen der berühmten Gleiter darf man über die Endzeitwelt lenken, die verschiedenen Modi bieten jede Menge Abwechslung. Dabei bleibt die 3D-Grafik jederzeit flott, wenn auch stellenweise etwas klotzig. Electronic Arts' „Star Trek"-Umsetzung geht dagegen den umgekehrten Weg: Hier lenkt Ihr die Enterprise wie in einem klassischen Vertikalshooter aus der Vogelperspektive, sammelt Extras mit dem Traktorstrahl und bekämpft die Feinde mit Laser und Photonentorpedos. Einzigartig sind allerdings die vielen Überraschungen, die Euch im Laufe der Einsätze widerfahren: Da fallen elementare Systeme wie Waffen oder Schilde aus, entsprechend müsst Ihr Eure Taktik ändern - die Crew hält Euch stets mit reichlich Kommunikation auf dem Laufenden. Allerdings geben sich nicht alle Hersteller so viel Mühe, wie die schwache Fadenkreuzballerei „Miami Vice" oder die öde Klopperei „The Incredible Hulk" beweisen: Schwung und Dramatik der Vorlage kommen hier weder spielerisch noch optisch zur Geltung.

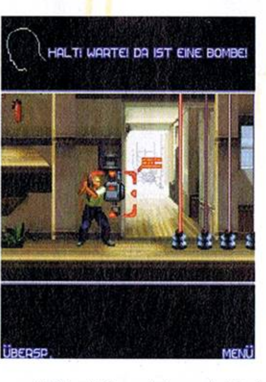
Bei Beat'em-Up-Umsetzungen ist generell Vorsicht geboten, da diese meistens nur plumpe Kampfsysteme und wenige Gegnertypen bieten. „Rush Hour 3" etwa wird jedem Jackie-Chan-Fan gerade mal ein schwaches Gähnen entlocken. Da greift Ihr lieber zu einer der fröhlichen Geschicklichkeitsprüfungen wie „Jagdfieber" und „Könige der Wellen": Hier gilt es auf Surfbrett, Rettungsring oder den vier Pfoten die Schauplätze der gleichnamigen Zeichentrickabenteuer zu erforschen. Zwischen den vielen Geschicklichkeitstests strengen Rätseleinlagen, Suchaufgaben und versteckte Schatzkammern auch den Grips an.

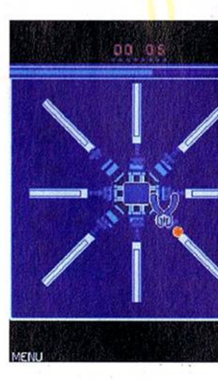




In „G.I. Joe" durchkämmt Ihr mit den Filmhelden die Schauplätze der Handlung, außerdem dürft Ihr in Spezial-Levels die mächtigen Vehikel aus der Vorlage steuern. Im Gegensatz zum Abfangjäger muss der Panzer die Umgebung berücksichtigen (rechts).







McLane nimmt es in „Stirb Langsam 4.0" mit Terroristen auf: Die taktischen Ballereien halten Euch bei Laune; später strengt Ihr Euren Grips an, um eine Bombe zu entschärfen.

Richtig nachgespielt

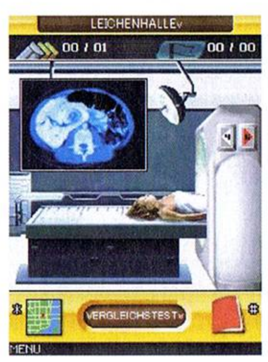
Wem das Handy-Display zu mickrig ist für Echtzeit-Action, der entscheidet sich für ein Abenteuerspiel. Leider gibt's mit diesem Genre ein Problem: Ihr kennt die Handlung bereits aus der Vorlage - deshalb müssen sich die Hersteller mächtig

Kino-Umsetzungen

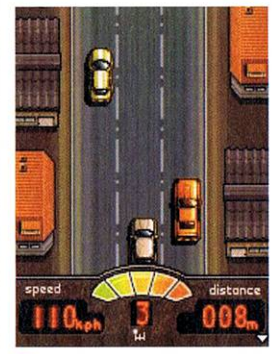
NAME	HERSTELLER	GENRE	WERTUNG
007: Ein Quantum Trost	Sony Pictures Digital	Action	5 von 10
American Pie: Nackte Jagd	Digital Chocolate	Rennspiel	7 von 10
Batman: The Dark Knight	Glu Mobile	Action	6 von 10
Cars	Living Mobile	Rennspiel	7 von 10
C.S.I. Miami	Gameloft	Abenteuer	8 von 10
Das Bourne Komplott	Vivendi Games Mobile	Action	7 von 10
Death Race	Gameloft	Rennspiel	7 von 10
Der goldene Kompass	Glu Mobile	Reaktion	5 von 10
Die drei Fragezeichen: Geisterinsel	Exozet Games	Abenteuer	8 von 10
Die drei Fragezeichen: Das verfluchte Schloss	Exozet Games	Abenteuer	8 von 10
Die Geheimnisse der Spiderwicks	Devalley	Abenteuer	6 von 10
E.T. - Der Außerirdische	Ojom	Reaktion	7 von 10
Eragon	Vivendi Games Mobile	Beat'em-Up	5 von 10
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Hands-On	Reaktion	7 von 10
Fast & Furious: Neues Modell Originalteile	I-play	Rennspiel	7 von 10
G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7 von 10
Garfield 2: Ein königliches Abenteuer	Nostromo	Abenteuer	6 von 10
Ghostbusters	Most Wanted	Action	7 von 10
Gladiator	Fishlabs	Beat'em-Up	7 von 10
Good Fellas	I-play	Denken	7 von 10
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Abenteuer	6 von 10
Harry Potter und der Orden des Phoenix	Electronic Arts	Abenteuer	7 von 10
Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels	Universomo	Reaktion	6 von 10
Jagdfieber	Gameloft	Reaktion	7 von 10
Könige der Wellen	Gameloft	Reaktion	7 von 10
Lissi und der wilde Kaiser	HandyGames	Reaktion	5 von 10
Miami Vice	Player X	Action	3 von 10
Nachts im Museum 2	Gameloft	Action	7 von 10
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Living Mobile	Action	6 von 10
Ratatouille	THQ Wireless	Reaktion	6 von 10
Ratatouille: Cheese Rush	Universomo	Rennspiel	6 von 10
Reise zum Mittelpunkt der Erde	IG Fun	Abenteuer	6 von 10
Rush Hour 3	Indiagames	Beat'em-Up	4 von 10
Snakes On A Plane	MindMatics	Action	6 von 10
Spider-Man 3	Sony Digital Pictures	Action	8 von 10
Spider-Man 3 Puzzle	Sony Digital Pictures	Action	6 von 10
Star Trek	Electronic Arts	Action	8 von 10
Stirb langsam 4.0	Gameloft	Action	8 von 10
Terminator: Die Erlösung	Gameloft	Action	7 von 10
The Da Vinci Code: Das Suchen beginnt	Blaze	Abenteuer	5 von 10
The Fast and the Furious: Streets 3D	I-play	Rennspiel	8 von 10
The Incredible Hulk	Hands-On	Action	4 von 10
Transformers	Glu Mobile	Action	6 von 10
Transformers 2	Glu Mobile	Action	6 von 10
Wall-E	Universomo	Reaktion	6 von 10
X-Men Origins: Wolverine	Electronic Arts	Action	7 von 10







Minispielmarathons zu TV-Serien: Ihr beobachtet die Ermittler von „C.S.I. Miami" in den Handlungsszenen (links) und nutzt die High-Tech-Gimmicks.



„Kojak" gegen die Unterwelt: Wie in der Krimiserie veranstaltet Ihr u.a. Verfolgungsjagden.



„Die drei Fragezeichen und die Geisterinsel": Ihr stellt Fragen und löst Puzzles, um das Geheimnis zu lüften.



Selbst im Wissensquiz „Wer wird Millionär" gibt es Echtzeitaufgaben: Wer die Antwort nicht weiß, setzt Joker ein.

anstrengen, die Spannung aufrecht zu erhalten. Um halbherzige Versoftungen wie „The Da Vinci Code: Das Suchen beginnt" und „Die Geheimnisse der Spiderwicks" solltet Ihr deshalb einen Bogen machen. Wie's gemacht wird, zeigt dagegen Exozent Games, die ein Detektiv-Adventure nach dem anderen zur berühmten „Die drei Fragezeichen"-Krimiserie erstellen. Es gilt Zeugen zu befragen, Beweise zu sichern und so dem Fall Stück für Stück auf den Grund zu gehen. Dabei freuen sich Fans über die vielen witzigen Kommentare von Justus, Peter und Bob, mit denen die Persönlichkeiten der Krimifiguren prächtig zur Geltung kommen. Ähnlich verhält es sich mit „Harry Potter", der zu einem Besuch auf der Hogwarts-Schule lädt. Man darf die Kulisse frei erkunden sowie mit Harrys Freunden und Lehrern plaudern – allerlei interessante Such- und Rätselspiele führen durch die Eckpunkte der Filmhandlung.

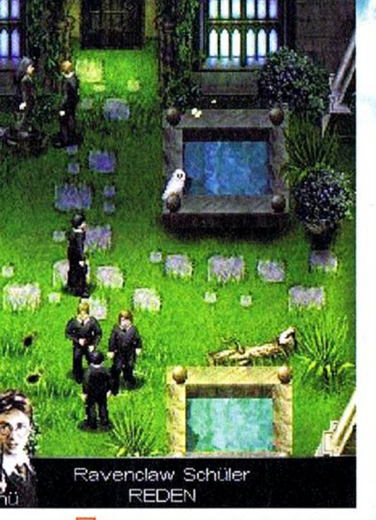
Film-Verwandtschaft

Neben Action und Abenteuer gibt es im Bereich Film-Umsetzungen auch andere Genres, die allerdings nur vage mit dem jeweiligen Hollywood-Spektakel zu verbinden sind. Rennspiele wie „Death Race", „The Fast and the Furious" und „Cars" treffen die Vorlage zwar spielerisch, man verliert aber Handlung und Helden der Blockbuster weitgehend aus den Augen – die Rasereien sind unterhaltsam, man fühlt sich aber nicht 'wie im Film'. Noch abwegiger wird's im „Spider-Man 3 Puzzle", das den Klassiker „Jewel Quest" mit Spidey-Extras schmückt. Auch der Mix aus Poker und Mafia-Management „Good Fellas" streift das Thema der Vorlage nur am Rande.

Wie im TV?

Aber es muss ja nicht immer gleich Kino sein, auch aus dem TV kommen einige berühmte Titel aufs Handy. Serien wie „24", „Prison Break" und „Lost" werden mit Abenteuerspielen und Minigame-Olympiaden bedacht, in denen die vielen Werkzeuge und Talente der Protagonisten zum Einsatz kommen – Fans spielen zwar bekannte Szenen nach, werden jedoch mit putzig arrangierten Reaktions- und Denkaufgaben bei der Stange gehalten. So verhilft man auch Klassikern zu neuem Glanz: In „Kojak: Detective Puzzles" darf man wie in der berühmten Serie Beweise sichern, Verdächtige verfolgen und wild um sich ballern – die eigens inszenierte Handlung bringt die vielfältigen Aufgaben unter einen Hut. Schwerer fällt dieses Konzept bei TV-Shows wie „Deutschland sucht den Superstar", „Der Preis ist heiß" und „Familienduell", da in diesen Minispielturnieren nur Logos und Schauplätze einen Wiedererkennungswert besitzen.

So richtig wie im TV spielen sich in erster Linie Umsetzungen von Quizshows. Bei „Jeopardy! Deluxe" (in Deutschland kaum bekannt) und „Wer wird Millionär" (in welcher Edition auch immer) nehmt Ihr auf dem heißen Stuhl Platz, um Euch kniffligen Fragen zu stellen – der Rätselkatalog ist zwar begrenzt, kann aber Eure grauen Zellen eine Zeitlang mächtig zum Kochen bringen! *oe*



In „Harry Potter" erkundet Ihr alle Winkel Hogwart's.



„Spider-Man 3: Puzzle" hat neben dem Spinnenlogo nicht viel mit dem Film gemein.

TV-Umsetzungen

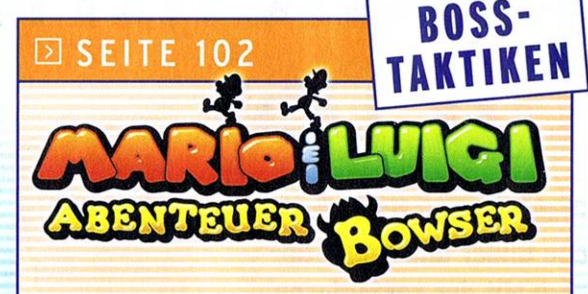
NAME	HERSTELLER	GENRE	WERTUNG
24: Agent in Not	I-play	Reaktion	6 von 10
24: Special Ops	Sumea	Action	6 von 10
Der Preis ist heiß	Glu Mobile	Reaktion	5 von 10
Desperate Housewives	Gameloft	Denken	7 von 10
Deutschland sucht den Superstar 2009	Bandai Namco	Reaktion	7 von 10
Familienduell 2	Player X	Denken	6 von 10
Galileo Gehirnjogging 2009	Softgames	Fortbildung	5 von 10
Germany's Next Top Model 2009	Softgames	Reaktion	4 von 10
Glücksrad	Sony Pictures Digital	Denken	6 von 10
Grey's Anatomy	Gameloft	Reaktion	7 von 10
Heroes	Gameloft	Action	6 von 10
Horst Schlämmer: Schätzelein	Softgames	Reaktion	5 von 10
Jeopardy! Deluxe	Sony	Denken	7 von 10
Kojak: Detective Puzzles	Ojom	Reaktion	7 von 10
Lost	Gameloft	Abenteuer	7 von 10
MTV Pimp My Ride	Infospace	Reaktion	7 von 10
Prison Break	Vivendi Games Mobile	Abenteuer	7 von 10
Professor Galileo 2	Softgames	Lernspiel	6 von 10
RTL Racer 2008	Gameleons	Rennspiel	6 von 10
Schlag den Raab	Gameloft	Reaktion	7 von 10
Wer wird Millionär: 4. Edition	Glu Mobile	Denken	7 von 10



Service>>

SEITE 102

BOSS-TAKTIKEN



Schwere Gefechte: Mario und Luigi sind in die krassesten Kämpfe ihrer Rollenspiel-Geschichte verwickelt – wir verraten die richtigen Strategien.

SEITE 95



...der schwierigsten Spiele

Vorsicht Frust: Die nervenaufreibendsten Handheld-Spiele in der Kurzkritik.



SEITE 100



GEHEIMNISSE & TIPPS

Roxas im Einsatz: Wie Ihr die Endgegner vermöbelt und viele weitere Enthüllungen rund um XIII.



SEITE 92



ZEICHENTRICK-STUDIO FÜR DSi

Mit dem kostenlosen "Flipnote Studio" erstellt Ihr kleine Multimedia-Kunstwerke. In der zugehörigen 'Hatena'-Community präsentiert Ihr die eigenen Arbeiten und beäugt die Werke Tausender Gleichgesinnter.



ALLE TIPPS IN DIESER AUSGABE >>

Know-how >>

Zeichentrickstudio für DSi

Praktische Notizen, freche Bilder und Animationen: Mit der kostenlosen Anwendung „Flipnote Studio" können DSi-Fans Multimedia-Kunstwerke erstellen und tauschen.

Dank Doppel-Kamera und Mikro ist der DSi in der Lage, allerhand Szenen und Gespräche mitzuschneiden; doch wo ist die Community, mit der ich mich darüber austauschen kann? Abhilfe schafft die kostenlose Anwendung „Flipnote Studio", mit der sich Touch-Malereien, Fotos und Tonaufnahmen zu pfiffigen Kunstwerken verbinden lassen – sogar richtige Zeichentrickfilme sind möglich. Die digitalen Meisterwerke tauscht Ihr über die Plattform „Flipnote Hatena", wo sich Touch-Künstler aus aller Welt treffen. Mit unserem Workshop stellt Ihr im Handumdrehen eigene Kreationen ins Netz. *oe*



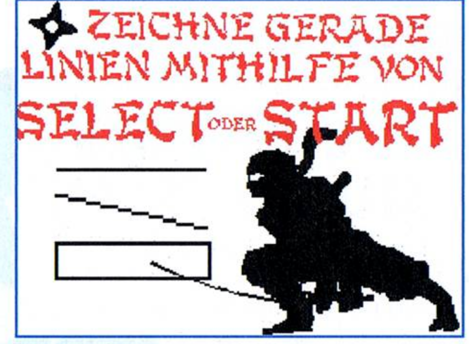
Nach dem „DSi Browser" ist das „Flipnote Studio" die zweite Gratis-Software im DSi-Downloadshop.



Bei der Erstinstallation gilt es diverse Einstellungen vorzunehmen. Studiert auch das Optionsmenü.

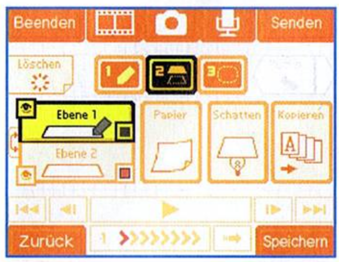
1 Installiert die Anwendung

Nintendos originelle Anwendung findet Ihr im 'Gratis'-Kanal von DSi-Ware. Bitte nicht vergessen, dass Ihr dazu eine Verbindung mit dem Nintendo-Netzwerk braucht. Klickt auf „Flipnote Studio" und bestätigt den kostenlosen Download, die Software belegt 67 Blöcke im DSi-Speicher. Öffnet sie anschließend im Hauptmenü und folgt der Erstinstallation. Dabei entscheidet Ihr Euch zwischen Modi für Rechts- und Linkshänder, Ihr gebt Euren Geburtstag an (wird nicht aus den DSi-Einstellungen übernommen) und studiert das Tutorial für die Grundfunktionen. Letzteres könnt Ihr allerdings abbrechen, da Ihr alle Informationen jederzeit im eingebauten Hilfe-Menü abrufen dürft. Um Euch einen ersten Eindruck zu verschaffen, solltet Ihr mit Hilfe der 'Einstellungen' (Schraubenschlüssel-Symbol rechts oben) diverse 'Muster-Flipnotes' in den Systemspeicher kopieren. Außerdem schadet es nicht, die Funktion 'Weitere Utensilien" zu aktivieren, um mehr Werkzeuge zu nutzen – früher oder später wird das nötig.



Lasst Euch von den Beispielen inspirieren: Die "Muster-Flipnotes" verraten auch Tipps zum Editor.

2 Schwingt den Pinsel



Der Punkt 'Weitere Utensilien' aktiviert im Editor nützliche Bearbeitungsfunktionen.

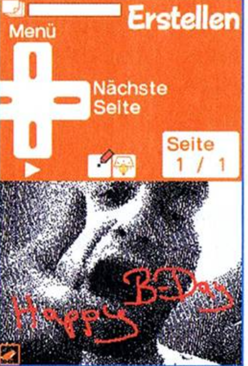
Im Grunde ist das „Flipnote Studio" ein einfaches Malprogramm. Man klickt auf 'Flipnote erstellen' und findet sich auf einem weißen Touch-Blatt wieder. Drückt das Steuerkeuz nach oben, um die Werkzeuge aufzurufen: Ihr malt mit Stift, Pinsel und Radiergummi, denen Ihr jeweils bis zu acht Werkzeugspitzen und drei Farben zuordnet. Sofern Ihr die Funktion 'Weitere Utensilien' aktiviert habt, stehen zusätzliche Hilfsmittel parat. Ihr dürft pro Bild zwei Ebenen zeichnen sowie Bildbereiche markieren, um sie zu vervielfachen, zoomen oder drehen. Außerdem entdeckt Ihr am oberen Bildrand Foto- und Mikro-Icons, mit denen sich Bilder und Tondateien importieren lassen. Allerdings kommen Eure Fotos nur schwarz-weiß ins „Flipnote Studio"; mit dem Touch-Kreuz optimiert Ihr den Kontrast. Ihr werdet jedoch trotzdem nicht alle Eure Schnappschüsse in „Flipnote Studio" erkennbar importieren können: Schießt Fotos mit starken Kontrasten, um ein sichtbares Ergebnis zu erzielen. Über das Mikro fügt Ihr Tonaufnahmen ein, Ihr verwaltet Musikspur und drei kurze Soundsamples.



So entsteht der Geburtstagsgruß: Macht einen Schnappschuss mit viel Kontrast...



...damit er sich ins Schwarz-Weiß-Format umwandeln lässt; optimiert dann den Kontrast.





Mit dem Editor könnt Ihr anschließend frei Hand eigene Grafikelemente ergänzen.

Zuletzt gebt Ihr ein Liedchen zum Besten, das Ihr mit dem Mikro einspielt.

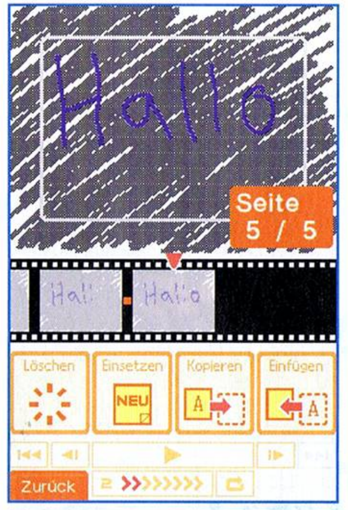
Unser Fazit

Das „Flipnote Studio" ist eine pfiffige Anwendung, die Touch-Malereien, Schnappschüsse und Tonaufnahmen witzig unter einen Hut bringt. Die Werkzeuge sind übersichtlich und einfach zu bedienen, erweisen sich aber doch als vielseitig in der Anwendung – kaum zu glauben, was man damit alles machen kann! Wer in der Online-Community stöbert, findet bereits über 30.000 humorige Beispiele, auch mit dem Stöbern und Schmökern im Portal kann man Stunden verbringen. Wer regelmäßig mit dem DSi online geht, kommt am „Flipnote Studio" nicht vorbei.



Sei dabei: Durch das eingebaute Tauschportal wird „Flipnote Studio" erst richtig interessant.

3 Erstellt Multimedia-Kunstwerke



Im Filmmodus erstellt Ihr Folgebilder: Die komplette Animation lässt sich in beliebiger Geschwindigkeit abspielen.

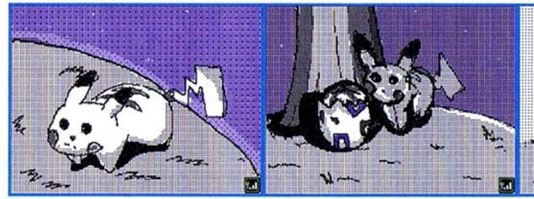
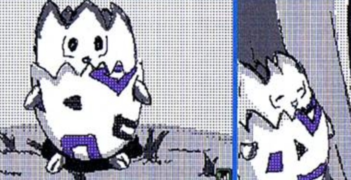
Mächtig werden die Funktionen des „Flipnote Studio", sobald Ihr die Filmfunktion einsetzt. Mit dieser lassen sich Bilder zu putzigen Animationen verbinden. Dabei müsst Ihr nicht jedes Bild neu zeichnen, stattdessen kopiert Ihr Euer erstes Kunstwerk und nehmt dann Veränderungen vor. Dabei erweisen sich die zusätzlichen Utensilien als nützlich: Besonders mit Zoom- und Drehfunktion zaubert Ihr eindrucksvolle Animationen – Ihr lasst etwa einen Ball vor dem Hintergrund rollen und dann in der Ferne verschwinden. Wer sich Mühe gibt und Zeit investiert, schafft so Kurzfilme mit origineller Soundund termalung. Danach beglückt Ihr die Community mit Euren Kreationen.

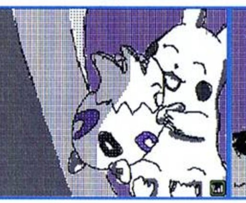
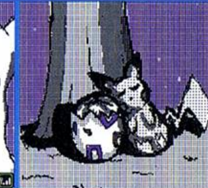
4 Die Flipnote-Community



Klickt die Beiträge in „Flipnote Hatena" an, um sie auf dem oberen Bildschirm abzuspielen..

Flipnotes lassen sich per WiFi lokal tauschen, interessant wird's jedoch erst mit Online-Verbindung. Klickt im Hauptmenü „Flipnote Hatena" und bestätigt die Nutzungsbedingungen, um den Service in Anspruch zu nehmen. Anschließend bestaunt Ihr die Machwerke der Community. Wenn Ihr unten auf 'Details" klickt, dürft Ihr den Clip downloaden, eine Statistik studieren sowie die Kommentare anderer Nutzer lesen. Wer eigene Kreationen online stellen oder Kommentare verfassen will, muss unter 'Info einreichen' Nutzer-ID, Passwort und E-Mail-Adresse registrieren sowie dieses per Kontroll-Mail bestätigen – schon seid Ihr dabei.

Unter den derzeit 30.000 Flipnotes (Stand Ende September) findet Ihr aufwändige Machwerke: In diesem Beispiel treffen sich zwei Pokémon zu Fete und gemeinsamem Schläfchen.



Online-Shopping in Übersee

Holt Euch exklusive Downloads aus den USA: Die PSP reist virtuell über den Atlantik!

Seit dem Update auf die Systemsoftware 5.00 kann die PSP online im PSN-Store einkaufen. Dort gibt es nicht nur kostenpflichtige Spiele, sondern auch etliche Demos und Extras zum Nulltarif. Allerdings unterscheidet sich das Angebot je nach Heimatland des Benutzers: Amerikanische Spieler haben z.B. Zugriff auf Demos heiß ersehnter Titel wie „Dissidia: Final Fantasy", die deutschen PSP-Nutzern vorenthalten werden oder erst mit deutlicher Verspätung im europäischen PSN-Store erscheinen. Mit wenigen Kniffen könnt Ihr jedoch auch von Deutschland aus die Angebote in Übersee nutzen: Auf geht's zum fröhlichen Import-Shopping. *oe*

1 Erstellt einen US-Account



Hier müsst Ihr Euch entscheiden: Die Wahl der Region bestimmt die Variante des PSN-Stores, den Euer Handheld ansurft.

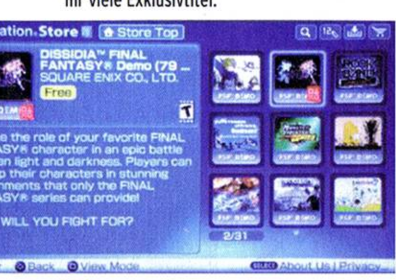
Kann Probleme bereiten: Die amerikanische Adresse muss real existieren, sonst verweigert der PSN-Store die Eingabe.

Wer im amerikanischen PSN-Store downloaden will, benötigt einen US-Account. Erstellt ein neues PSN-Konto, bestimmt als Region 'United States' und die englische Sprache. Anschließend tragt Ihr Geburtsdatum, Online-ID und Zugangsdaten ein. Als Wohnsitz wählt Ihr eine beliebige amerikanische Adresse, die sich im Internet leicht finden lässt; wir ziehen z.B. mit 350 Fifth Avenue, NY 10118, New York im Empire State Building ein. Zuletzt bestätigt Ihr die Angaben und wählt einen Avatar.

2 Durchstöbert den PSN-Shop



Willkommen im amerikanischen PSN-Store: Auch unter den kostenlosen Angeboten findet Ihr viele Exklusivtitel.

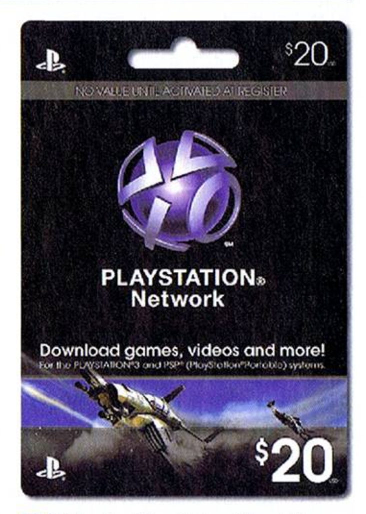


Europa weit voraus: Die Demo von „Dissidia: Final Fantasy" etwa gibt's im US-Store schon seit Ende Juli.

Mit Euren Zugangsdaten gelangt Ihr jetzt in den amerikanischen PSN-Store, der sich optisch von seinem europäischen Bruder dezent unterscheidet. Im Hauptmenü verrät ein Blick auf die 'What's new'-Liste die aktuellsten Angebote, außerdem zeigt die Download-Top-10 die beliebtesten Titel. Kostenlose Inhalte findet Ihr unter den Menüpunkten 'Demos', 'Media' und 'Themes & Wallpapers'. Durchstöbert alle Menüs gründlich, auch unter den älteren Titeln werdet Ihr viele exklusive Veröffentlichungen wie etwa die Demos von "R-Type Command" und "Phantasy Star Portable" sowie kostenlose Soundtracks diverser Shooter finden. Vergleicht mit dem Angebot des deutschen PSN-Stores und schnappt Euch die Perlen.

3 Füllt Euer Guthaben

Wenn Ihr im amerikanischen PSN-Store auch kostenpflichtige Software downloaden wollt, wird die Sache etwas komplizierter. Lediglich Kreditkarten amerikanischer Herkunft lassen sich im Konto registrieren. Wer eine solche nicht besitzt, besorgt sich eine amerikanische 'PlayStation Network Card' mit dem Code für ein Online-Guthaben. Diese könnt Ihr etwa beim USA-Urlaub kaufen, aber auch online über Ebay oder spezialisierte Importhändler wie www.uncutspiele.at erstehen - es gibt sie mit Guthaben von 20, 30 und 50 Dollar. Klickt im Hauptmenü der PSP unter 'PlayStation Network' auf 'Konto-Verwaltung' und dann 'Redeem Codes', um Euer Guthaben per Code-Eingabe zu registrieren. Alternativ entdeckt Ihr im PSN-Store ein Icon (Stift-Symbol mit Zahlen, rechts oben), mit dem Ihr die Code-Engabe startet. Wie praktisch, dass der Euro gerade so hoch im Kurs steht...



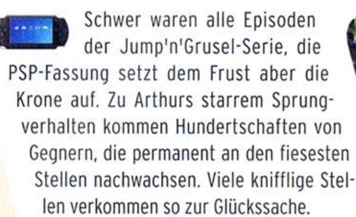
Zahlen könnt Ihr mit einer 'Playstation Network Card'; achtet aber darauf, dass nur Karten in Dollar-Währung funktionieren.



...der schwierigsten Spiele

Frustige Spiele gab es schon immer, doch nirgendwo sind sie fieser und kostspieliger als auf den Handhelds. Denn während ein robustes Pad den Freiflug gegen die nächstgelegene Wand durchaus überstehen kann, ist die Überlebensquote von inbrünstig geschleuderten Handhelds weit geringer. Insofern sollten chronische Choleriker um die folgenden Titel lieber einen weiten Bogen machen – im Interesse ihres eigentlich doch ganz unschuldigen Taschenspielers. *tn*

1 Ultimate Ghosts'n Goblins



Schwer waren alle Episoden der Jump'n'Grusel-Serie, die PSP-Fassung setzt dem Frust aber die Krone auf. Zu Arthurs starrem Sprungverhalten kommen Hundertschaften von Gegnern, die permanent an den fiesesten Stellen nachwachsen. Viele knifflige Stellen verkommen so zur Glückssache.



2 Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer

Der Prototyp eines Dungeon-Crawlers, bei dem sich ein einsamer Held rundenbasiert durch zufallsgenerierte Labyrinthe kämpft. Dabei sollte er stets vorsichtig sein: Fällt Shiren in Kampf – was sehr schnell passiert – wird sein Level auf 1 zurückgesetzt, alle mitgeführten Gegenstände sind weg und er beginnt von vorne.



3 Trauma Center: Under the Knife



Die originelle Chirurgen-Simulation beginnt übersichtlich und scheint nicht allzu schwer. Dann kommt Mission 9: Erwachen. Der Schwierigkeitsgrad zieht enorm an. Ihr bekommt es mit Aneurysmen zu tun, die zum Bersten neigen, wenn Ihr Zeit verplempert. Und das ist nicht die härteste Operation!

4 Final Fantasy 3



Beim Remake des NES-Klassikers wollte Square Enix der 8-Bit-Vorlage treu bleiben. Im Klartext: knallharte Gegner, jede Menge nerviges Aufleveln und keine Speicherpunkte vor den enorm knackigen Bossen. Nur die härtesten und ausdauerndsten Veteranen schaffen es, den Endgegner zu bezwingen.

5 Final Fantasy Tactics: War of the Lions

Das PSone-Remake ist durchweg schwer, aber machbar. Doch der Kampf gegen Wiegraf in der Mitte des Spiels stellt ein fast unüberwindbares Hindernis dar. Zuerst muss ihn Held Ramza im Duell Mann gegen Mann besiegen, danach verwandelt er sich in den Dämon Belias und ruft drei weitere Dämonen...



6 Prinny: Can I really be the Hero?

Der holzbeinige "Disgaea"-Pinguin hat die Jump'n'Run-Schule von Capcoms Rittersmann Arthur besucht: Auch Prinny springt steif und kann Winkel und Richtung im Sprung nicht mehr beeinflussen. Das resultiert in knallharten Hüpf-Herausforderungen, die nur von den knallharten Boss-Fights überboten werden.



7 Etrian Odyssey



Als wäre der Treck durch das unfassbar große Yggdrasil-Labyrinth nicht schon knifflig genug, haben die Designer die Gänge mit besonders fiesen Minibossen bevölkert, die parallel zu Euch in den Gängen patrouillieren. Selbst wenn Ihr mit den regulären Monstern gut fertig werdet, hier geht's extrem zur Sache!

8 Gradius Collection

Rauscht Ihr mit einer gut ausgerüsteten Vic Viper durch die Levels, kommt Ihr recht flott voran. Aber wehe, Ihr werdet getroffen – dann sind alle Extras weg und Ihr findet Euch mitten im Level wieder. Das Manövrieren mit einem langsamen Raumer samt Minibewaffnung ist kein wirklicher Spaß...

9 Super Monkey Ball

Segas affige Bananensammelei ist seit jeher knackig, dank präziser Steuerung aber gut spielbar. Anders auf dem iPhone: Hier wird durch Neigung des Gerätes selbst gesteuert, nur ist die Sensorempfindlichkeit nicht einstellbar und die Kontrolle an Ecken und Kanten ausgesprochen fummelig.



10 Castlevania: Order of Ecclesia

Die Levels der jüngsten 2D-Episode stellen für erfahrene Vampirjäger kein großes Hindernis dar, die Bosse dagegen wohl. Die XXL-Monster fordern nicht nur mit komplexen Angriffsmustern, sie stecken auch viel Schaden ein. Resultat: zermürbende Geduldsproben und Materialschlachten mit hohem Frustpotenzial.



Sprechstunde >>



Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde
Wallbergstr. 10
86415 Mering
Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Wann kommt die nächste Ausgabe?

Moin! In Ausgabe 14 wird als Erscheinungstermin für das nächste Heft Frühjahr '09 genannt. Jetzt ist bald der Sommer vorbei und ich wollte mal anfragen, wann Ausgabe 15 erscheint. Über eine Antwort würde ich mich sehr freuen. Euer geduldiger Leser...

Sönne, via E-Mail

MOBILE GAMER **Hallo Sönne, danke für Deine freundliche Nachfrage. In der Tat war unsere Ankündigung 'Frühjahr 09' etwas optimistisch – dafür möchten wir uns bei allen unseren Lesern entschuldigen.**
Der Grund war nicht etwa eine kollektive Arbeitsverweigerung der Redaktion, die lange Pause hat vielmehr mit wirtschaftlichen Erwägungen zu tun. Wie die meisten Fachmagazine braucht die *Mobile Gamer* Anzeigenerlöse, um sich zu rechnen. Im Rahmen der allgegenwärtigen Finanzkrise wurden die sowieso schon knappen Budgets weiter zusammengestrichen, so dass eine Ausgabe Anfang 09 wenig Sinn machte. Insofern mussten wir bis zum Herbst ausharren, ehe wir eine Ausgabe in Angriff nehmen konnten. Was die Zukunft angeht, können wir keine konkrete Aussage treffen. Je nach Erfolg werden wir zu einer regelmäßigen Erscheinungsweise zurückkehren oder die *Mobile Gamer* als Sonderheft zu bestimmten Jahreszeiten bzw. Ereignissen wiedersehen. Was wie wann passiert, erfahrt Ihr auf www.maniac.de – der tagesaktuellen Website unseres Schwestermagazins M! Games.

Fragen zur PSPgo

Liebe Redaktion, im Internet habe ich aufgeschnappt, das mehrere weitere Bezahlmöglichkeiten (neben der Kreditkarte) für das Playstation Network geplant sind – unter anderem PayPal. Das ist gerade im Bezug auf die PSPgo ein interessantes Thema. Wisst Ihr schon Genaueres oder ist das nur ein Gerücht? Und wie kommen die alten UMD-Spiele, die nicht in eine PSPgo passen, auf eben jenes System?

Zu guter Letzt, ganz simpel (im Grunde...): Wie gehe ich mit der PSP online? Was benötige ich dazu? Vielen Dank im voraus für hilfreiche Informationen.

Henrik Heinsohn, via E-Mail

MOBILE GAMER **Lieber Henrik, gerne helfen wir Dir weiter. Um mit der PSP online zu gehen, brauchst Du einen kabellosen Internet-Zugang und die entsprechenden Zugangsdaten; entweder zuhause über einen entsprechenden Router oder z.B. in einem Internet-Lokal.**
PayPal-Bezahlung ist nicht geplant; inzwischen gibt es aber Gutschein-Karten über 20 und 50 Euro, mit denen der virtuelle Geldbeutel für den PlayStation Store gefüllt werden kann. Mehr Infos dazu findest Du in Ausgabe 14, Seite 72, und in diesem Heft ab Seite 12. Was Spiele auf UMD für die PSPgo betrifft, hat Sony leider keine Lösung: Ein ursprünglich angedachter Tausch wurde bislang nicht verwirklicht – deshalb hilft beim PSPgo-Umstieg wohl nur Neukauf oder konsequenter Verzicht.

Retro-Charme gefragt

Hallo zusammen, ich möchte gleich vorweg ein Lob aussprechen. Euer Magazin ist voll mit allen Infos, die man als Handheld-Fan so braucht und dazu toll und übersichtlich aufgebaut.
Nun zu meiner Frage: Es erscheinen immer mehr Old-School-Games auf den Handhelds (z.B. "Chrono Trigger"); könnt Ihr mir sagen, wie es mit "Secret of Mana", "Illusion of Time" oder "Lufia" aussieht? (...)

Heike aus Österreich, via E-Mail

MOBILE GAMER **Grundsätzlich gilt: Wo viele Käufer, da auch Entwickler. Anders ausgedrückt: Ist Square-Enix mit dem Einspielergebnis von "Chrono Trigger" & Co. zufrieden, landen weitere Retro-Schmankerl im Handheld-Kochtopf. "Lufia" wiederum ist von Taito, die aktuell nicht besonders aktiv sind. Insofern würde ich mein Geld auf Square-Enix-Titel wetten – je erfolgreicher und beliebter das Original, desto wahrscheinlicher ein DS- oder PSP-Update.**

Pinball-Paradoxon

Hi Leute! Sorry, aber Eure Bewertung von "Pinball Challenge Deluxe" für den GBA geht gar nicht. War Euch nicht bewusst, dass diese acht 'faden' Tische den Amiga-Hits "Pinball Dreams" und "Pinball Fantasies" entnommen wurden? Aber hey, Euer Heft ist trotzdem klasse und ich freu mich auf die nächste Ausgabe.

Merian, via E-Mail

MOBILE GAMER **Doch, wussten wir. Aber: Früher war nicht alles besser und eine Umsetzung kann schlechter als das Original sein.**

Welches Spiel passt zu meinem Kind?

Eltern Ratgeber

Liebe Eltern, Omis und Opis, Tanten und Onkel, habt Ihr schon die weihnachtlichen Wunschzettel der Kleinen erhalten? Bestimmt steht auch das ein oder andere Videospiel darauf. Unabhängig vom Alter kann man mit DS und PSP eine Menge Spaß haben, allerdings nur mit dem richtigen Spiel. Schließlich eignen sich nicht alle Titel für jeden gleichermaßen gut. Doch wie die richtige Wahl treffen, wenn gleichzeitig die Kids vor riesigen Regalreihen quengeln?

Eine wichtige Hilfestellung bietet das Prüfsiegel der USK. Die Abkürzung steht für 'Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle', auf deren Internet-Seite www.usk.de findet Ihr weitere Informationen. Das Prüfsiegel hingegen entdeckt Ihr selbst ohne Brille mühelos links unten auf jeder Spielepackung. Seit 2003 ist dies rechtlich bindend; dies bedeutet, dass Spiele nur an Personen mit entsprechendem Alter verkauft werden dürfen. In der Praxis lässt sich das jedoch leicht umgehen – beispielsweise durch unachtsames Ladenpersonal, ältere Geschwister, Freunde und leider auch uninteressierte Eltern.

Wie die FSK bei Kinofilmen unterscheidet auch die USK Videospiele in fünf Kategorien: Ab 0, 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Seit Kurzem gibt es zwei weitere Kennzeichnungen: Weil Lernprogramme, Nachschlagewerke und andere Anwendungen ohne spielerischen Gehalt aus Sicht des Jugendschutzgesetzes kein Siegel benötigen, bekommen sie einen Lehr- bzw. Info-Stempel.

Welche Kriterien der USK als Entscheidungsgrundlage dienen, findet Ihr in untenstehender Tabelle. Daraus geht hervor, dass die USK ausschließlich auf jugendgefährdende Inhalte achtet, nicht auf altersgemäße Abläufe jenseits von Sex und Gewalt. Ein komplexes Rollenspiel kann theoretisch ab 6 Jahren freigegeben sein (da unblutig und frei jeglicher Obszönität), bietet aber ellenlange Texte in einem komplizierten Spielszenario. Insofern zeigt die USK, welche Spiele Ihr auf keinen Fall für den Nachwuchs kaufen solltet, aber nicht, welche Titel in der Summe aller Inhalte altersgerecht sind – und schon gar nicht, ob ein Spiel technisch gut programmiert ist, ob es spaßig und spannend ist. Hier helfen Euch die Tests in der *Mobile Gamer* weiter, denn genau auf diese Aspekte legen wir unser Augenmerk.

Vorsicht, Falle: Das bedeuten die USK-Logos!





LEHR & INFO: Software ohne spielerische Elemente, beispielsweise Sprachentrainer oder Wörterbücher. Laut Gesetzgeber sind diese Titel nicht kennzeichnungspflichtig.



AB 6: Diese Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Sie versetzen den Spieler möglicherweise in unheimliche Umgebungen oder wirken durch Aufgabenstellung bzw. Geschwindigkeit belastend für ganz junge Kinder – auch hierunter gibt es textlastige Spiele.



AB 16: Rasante Action dominiert, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, die fiktive oder historische kriegerische Konflikte atmosphärisch nachvollziehbar machen. Erforderlich ist eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der Beteiligung am Spiel.



AB 0: Aus Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Solche Spiele sind aber für Jüngere nicht zwangsläufig verständlich oder können in der Handhabung zu komplex sein, beispielsweise durch textbasierte Aufgabenstellungen.



AB 12: Kampfbetonte Grundmuster bestimmen die Aufgaben. Spielkonzepte setzen auf Technikfaszination (beispielsweise historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



AB 18: Reine Erwachsenenprodukte, denn Gewalthandlungen oder ein Furcht einflößendes Ambiente dominieren das Spiel. Der Inhalt ist laut USK geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us), Oliver Schultes (os), Philip Ulc (pu), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), Jan Königsfeld (jk), Thomas Nickel (tn), Stefan Freundorfer (sf)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Layout: Cynthia Grieff

Titelmotive: Might & Magic © Ubisoft, diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in Mobile Gamer veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in Mobile Gamer unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 12





Ausgabe 13



Ausgabe 14

Die letzten drei Ausgaben von *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind vergriffen.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte. Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken in den Umschlag.

- Ausgabe 12 ○
- Ausgabe 13 ○
- Ausgabe 14 ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Spieletipps >>

Dissidia: Final Fantasy

Geheimnisse

Im Beat'em-Up zur Rollenspielserie gibt es einige Extras wie Geist-Herausforderer, Icons für Eure Freundeskarte und versteckte Ausrüstung zu entdecken. Um sie aufzuspüren, klickt Ihr im Hauptmenü auf 'Kommunikationsmodus' und dann 'Freundeskarten-Einstellungen'. Im folgenden Menü klickt Ihr auf 'Nachricht bearbeiten': Löscht die Standardnachricht und gebt statt dessen eines unserer Passwörter ein - eine Nachricht bestätigt die korrekte Eingabe. Gegen die geheimen Geister kämpft Ihr, wenn Ihr ein Passwort für eine Freundeskarte wählt: Klickt Euch anschließend in die Offline-Lobby, wählt eine Karte und dann 'Geister-Kampf'.



PSP Vorsicht vor den Geist-Kämpfern: Wer die geheimen Ghosts herausfordern möchte, sollte bestens trainierte Helden aufweisen.

Passwörter

Extra	Passwort
Aquarius Rezept	389427509
Aries Rezept	279568689
Capricornus Rezept	619927495
Gemini Rezept	433835656
Pisces Rezept	158122748
Taurus Rezept	4307934078
Freundeskarte Ariman	265961476
Freundeskarte Behemoth	951317857
Freundeskarte Shantotto	449561760
Freundeskarte Yuffie	480037742
Freundeskarte Auron	3370559603
Freundeskarte Fusoya	29712943
Freundeskarte Matoya	184916360
Freundeskarte Ninja	4649011483
Freundeskarte Siegfried	2549612772
Freundeskarte Vivi	702718560
Icon: Atigo FF XIII A	932310371
Icon: Atigo FF XIII B	3141539392
Icon: Atigo FF XIII C	298185897
Icon: Chocobo	6294236172

Star Ocean: 2nd Evolution

Bonuskerker

Wer es bis zum Obermotz schafft, darf ein geheimes Labyrinth erobern. Sichert den Spielstand am letzten Speicherplatz vor Gabriel, Euer Spielstand-Icon sollte sich dann blau färben. Kehrt nun zu Fun City zurück und sprecht mit dem alten Mann nördlich der Arena. Bestätigt sein Angebot, anschließend werdet Ihr nach Arlia befördert. Das geheime Labyrinth findet Ihr jetzt auf der Wüsteninsel im Südwesten der Abenteuerwelt.

Weitere Extras

Wenn Ihr 2.000 Monster besiegt, entdeckt Ihr zwei weitere Schwierigkeitsgrade. Und: Nach dem Finale lockt ein Soundmenü.

Scribblenauts



Monster reiten

So manches Ungeheuer ist groß genug, um den Helden auf dem Rücken zu tragen. Dazu müsst Ihr Euch nur mit ihm anfreunden, statt es zu bekämpfen. Füttert ein Monster dreimal hintereinander, dann legt es sich zur Ruhe. Sobald es wieder erwacht, ist es zutraulich: Steigt auf seinen Rücken und reitet los!

Alle Upgrades

Im Titelbild lassen sich neue Levels und Hintergründe freischalten, wenn Ihr in den Sandbox-Modus wechselt. Schreibt dazu unsere Passwörter auf den Touchscreen und wählt, wenn nötig, die korrekte Alternative.

Passwörter

Extra	Passwort
Drei Bonuslevels	Schreibt „Teleporter"
Levelauswahl	Schreibt „Zeitmaschine"
Background 2	Schreibt „Katze"
Background 3	Schreibt „Auto"
Background 4	Schreibt „Biene"
Background 5	Schreibt „Baum"
Background 6	Schreibt „Frau"
Background 7	Schreibt „Sarg"
Background 8	Schreibt „Vibrationen"
Background 9	Schreibt „Münze"
Background 10	Schreibt „Stuhl"
Background 11	Schreibt „Zombie"
Background 12	Schreibt „Hof"
Background 13	Schreibt „Regen" und wählt dann „Regen (Wasser)"
Background 14	Schreibt „es"
Background 15	Schreibt „PC"



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Geheimnisse & Cheats

Taxidiebstahl

Wer ein abgestelltes Auto nicht kurzschließt, aktiviert die Alarmanlage. Zum Glück gibt es einen Trick, mit dem sich die Alarmanlage von Taxis abschalten lässt. Steigt ein, aktiviert mit der Select-Taste die Missionen und brecht sie mit erneutem Druck auf die Select-Taste wieder ab - dann ist auch die Alarmanlage deaktivert!

Kugelsicheres Taxi

Mit den Cheats (siehe rechts) könnt Ihr den Helden ausrüsten, aber was ist mit dem Wagen? Wer sich auf eine heikle Mission vorbereiten will, kann sich ein kugelsicheres Taxi besorgen. Dafür startet Ihr die Taximissionen und setzt 15 Fahrgäste innerhalb des Zeitlimits am gewünschten Zielpunkt ab - dann erhaltet Ihr die kugelsichere Panzerung.

Keine Abgaben

Wer im Knast landet, muss Waffen und Drogen abgeben. Zum Glück könnt Ihr kurz vor der Verhaftung das PDA zücken, den Spielstand speichern und so ins Appartment zurückkehren.

Xins Missionen

Wer den geheimen Auftraggeber kontaktieren will, muss einige Voraussetzungen erfüllen. Zunächst benötigt Ihr die acht Trophäen für das Appartment. Handelt mit Halluzinogenen, Heroin und Downern, um die ersten drei Trophäen abzustauben. Dann sucht Ihr alle 80 Drogendealer und 21 Savehouses. Wer dann noch 2.000 Dollar Gewinn macht und auf einen Schlag mehr als 500 Dollar verliert, erhält die restlichen Trophäen. Desweiteren müsst Ihr die beiden Löwen von Fo finden, die zufällig in der Stadt versteckt sind. Wenn Ihr Euch dann online registriert und den Spielstatus synchronisiert, erhaltet Ihr eine Kontakt-Mail von Xin.

Bonuswagen

In der fünften Mission gilt es drei Autos zu klauen und diese zum Wagenhändler in Boabo zu bringen. Nach Abschluss der Mission könnt Ihr dort alle drei Vehikel kaufen. 18 weitere Fahrzeuge wie der mächtige Bulldozer sowie die Flitzer 500 XLR8 und Sabre GT werden verfügbar, wenn Ihr weitere Missionen spielt. Außerdem entdeckt Ihr neue Fahrzeuge, wenn Ihr die Bronze-Medaillen in allen Rennvarianten, der Kart-Bahn und den Time-Trials abstaubt - schaut regelmäßig beim Händler vorbei.

Cheats

Mit den folgenden Tastenkombinationen macht Ihr den Helden unsterblich, rüstet ihn mit verschiedenen Waffenpaketen aus und beeinflusst das Wetter. Drückt sie im laufenden Spiel, also ohne den Pausemodus zu aktivieren.

Rüstung
L, L, R, B, B, A, A, R

Explosive Munition
L, R, X, Y, A, B, Oben, Unten

Gesundheit
L, L, R, A, A, B, B, R

Wanted Level Plus
L, L, R, Y, Y, X, X, R

Wanted Level Minus
R, X, X, Y, Y, R, L, L

Waffenpaket 1
R, Oben, B, Unten, Links, R, B, Rechts

Waffenpaket 2
R, Oben, A, Unten, Links, R, A, Rechts

Waffenpaket 3
R, Oben, Y, Unten, Links, R, Y, Rechts

Waffenpaket 4
R, Oben, X, Unten, Links, R, X, Rechts

Wetter: Sonnig
Oben, Unten, Links, Rechts, A, B, L, R

Wetter: Wolkig
Oben, Unten, Links, Rechts, X, Y, L, R

Wetter: Supersonnig
Oben, Unten, Links, Rechts, B, X, L, R

Wetter: Neblig
Oben, Unten, Links, Rechts, Y, B, R, L

Wetter: Hurricane
Oben, Unten, Links, Rechts, B, Y, R, L

Wetter: Superregen
Oben, Unten, Links, Rechts, A, X, R, L

Wetter: Regen
Oben, Unten, Links, Rechts, Y, A, L, R



Warriors Orochi 2

Talente-Booster

Wenn sich beim Start von "Warriors Orochi 2" ein Spielstand des Vorgängers auf dem Memstick befindet, beginnen alle Helden mit einem zusätzlichen Talent. Wer keinen Spielstand besitzt, kann diesen z.B. von www.gamefaqs.com downloaden.



Disgaea DS

Alternative Story

Ihr kennt das Abenteuer bereits von der PS2? Der neue Handlungsstrang lässt sich mit einem Trick direkt anwählen: Bewegt im Hauptmenü den Cursor auf 'New Game' und drückt die folgende Tastenkombination: Etnas Stimme bestätigt den Cheat.

Etna-Modus
X, Y, B, X, Y, B, A



GI Joe: Geheimauftrag Cobra

Alte Helden

In der Filmumsetzung rund um die Hasbro-Figuren dürft Ihr auch die klassischen Helden spielen. Drückt diese Kombinationen im Hauptmenü:

Klassischer Duke
Links, Oben, Quadrat, Oben, Rechts, Dreieck

Klassische Scarlet
Rechts, Oben, Unten, Unten, Dreieck



Eledees

Bonusfigur

Klickt im Hauptmenü 'Download Omegas', dann 'Download data' und nutzt den Code:

Bonus-Omega
B, Y, Oben, L, Rechts, R, Unten, Links, X, A



Pokémon: Platin Edition

Qual der Wahl

Schon nach wenigen Minuten müsst Ihr eine schwierige Entscheidung treffen und sie prägt sogar den kompletten Abenteuerverlauf. Nachdem Ihr den Helden gewählt, mit Mutter und dem Rivalen gesprochen habt, seht Ihr den Pokémon-Professor außerhalb des Dorfes. Er zeigt Euch einen Koffer mit drei Pokémon-Exemplaren, aus denen Ihr eines wählen dürft - welches passt wohl am besten zu Euch? Wir zeigen Euch die Vorzüge der drei Pokémon und verraten, wie gut sie sich später in den Arenen schlagen.

Panflam

Das Feuer-Pokémon eignet sich am besten für Einsteiger. Es besitzt starke Angriffe und entwickelt sich bereits auf Level 14 zu Panpyro weiter. Damit schlagt Ihr die anderen Trainer locker in die Flucht! Seine Spezialfähigkeit ist der 'Großbrand'.

Chelast

Gemächlich wächst das Pflanzen-Pokémon, erst bei Level 18 kann es sich zu Chelcarain entwickeln. Es kämpft effektiv in den Arenen, erfordert aber viel Geduld. Nutzt seine Spezialfähigkeit 'Notdünger' und fangt zügig weitere Pokémon, um seine Schwächen auszugleichen.

Plinfa

Das Wasser-Pokémon entwickelt sich bei Level 16 zu Pliprin und wächst damit mittelmäßig schnell. Es nützt Euch leider nur in der ersten Arena, später kämpft es deutlich schwächer. Dafür löscht es auf Reisen die zahlreich erscheinenden Feuer-Pokémon mit der Spezialfähigkeit 'Sturzbach'.

Kingdom Hearts 358/2 Days

Geheime Charaktere, Bonus-Items und Tipps für die knackigen Bosse – wir helfen Euch durch die kniffligen Stellen des neuen "Kingdom Hearts"-Abenteuers.

GEHEIMNISSE & TIPPS

GEHEIME FIGUREN

Neben den Vertretern der schwarzgewandeten Organisation XIII warten weitere Figuren darauf, im Missionsmodus anzutreten – so spielt Ihr die sympathischen Bonus-Charaktere frei:

Xion	Spielt den Storymodus bis Tag 96
Riku	Spielt den Storymodus bis Tag 171
Donald	Spielt den Storymodus bis Tag 244
Goofy	Spielt den Storymodus bis Tag 277
Micky	Beendet das Spiel und kauft die Rückkehr des Königs im Moogle-Shop
Sora	Erreicht in allen Missionen 100% und kauft Soras Seele im Moogle-Shop



Von den drei Disney-Stars ist Micky Maus am schwersten freizuspielen.

NEUES SPIEL+ UND KINO-MODUS

Belohnung im Story-Modus: Nach einmaligem Durchspielen aktiviert Ihr eine Galerie, in der Ihr alle Zwischensequenzen noch einmal bewundern dürft. Zudem bekommt Ihr die Möglichkeit, ein neues Spiel mit dem Erfahrungslevel vom Ende des ersten Durchganges zu beginnen.



MEHRSPIELER-BONI

In den Missionen solltet Ihr gemeinsam mit menschlichen Mitspielern antreten. Der Spieler, der in einer Mission am besten abschneidet, wird mit einer Krone belohnt. Diese tauscht Ihr im Moogle-Shop gegen spezielle Preise, für manche müsst Ihr aber erst einen gewissen Rang in der Organisation XIII innehaben. in folgender Tabelle seht Ihr die praktischen Gegenstände. Entscheidet, ob sich das Sammeln für Euch lohnt:



1 Krone	Feld öffnen	35 Kronen	2 Curas	80 Kronen	3 Aeroras	160 Kronen	Crimson-Blut
2 Kronen	Mut-Rüstung+	40 Kronen	2 Blizzaras	85 Kronen	Feld öffnen	170 Kronen	Krafteinheit L
5 Kronen	10 Potion	45 Kronen	Feld öffnen	90 Kronen	10 Mega-Potion	180 Kronen	Pandora-Rüstung
8 Kronen	10 Äther	50 Kronen	10 Hi-Potion	100 Kronen	10 Mega-Äther	190 Kronen	Magie-Einheit L
10 Kronen	Verbrechen-Rüst.+	55 Kronen	10 Super-Äther	110 Kronen	Ultimativ-Rüstung	200 Kronen	Runenring
15 Kronen	3 Schneesturm	60 Kronen	Geheimnis-Rüst.	120 Kronen	5 Mega-Elixire	220 Kronen	3-Feld Lv4 Plus
20 Kronen	Feld öffnen	65 Kronen	Feld öffnen	130 Kronen	Aeroga	240 Kronen	Wach-Einheit L
25 Kronen	3 Aeros	70 Kronen	10 Elixire	140 Kronen	Premium Orb	260 Kronen	6-Feld Lv2 Plus
30 Kronen	10 Allheilmittel	75 Kronen	5 Limit Revolver	150 Kronen	Dash Up L	280 Kronen	Feld öffnen



BOSS-TAKTIKEN

Nach dem sehr einfachen "Kingdom Hearts 2" für die PS2 zieht die Schwierigkeit beim DS-Abenteuer wieder spürbar an. Hier erfahrt Ihr, wie Ihr mit den knackigeren Bossen im Spiel fertig werdet.

AMEISENLÖWE (MISSION 32, AGRABAH)

"Final Fantasy"-Veteranen kennen diesen Boss bereits aus Teil 4. Zu Beginn des Kampfes bleibt er im Untergrund, nach ein paar Schlägen zeigt er sich und greift mit Sandsäulen an. Haltet Euch von ihm fern und weicht den Angriffen aus. Attackiert er persönlich, versteckt Euch hinter einer Mauer, damit er diese statt Euch trifft und kurz benommen ist. Verpasst ihm jetzt ein paar Kombos. Verschwinden die Sterne über seinem Kopf, geht Ihr wieder auf Distanz. Der Ameisenlöwe greift mit Steinen an, die eine Menge Energie rauben. Haltet Euch zurück und bleibt in Bewegung, dann werdet Ihr nicht getroffen. Danach gräbt er sich wieder ein und beginnt seine Angriffe erneut.

Sobald seine Lebensenergie zur Neige geht, verlässt er den Boden komplett und greift aus der Luft an. Kommt er zu nahe: blocken statt ausweichen! Achtet dabei auf die Steine, mit denen er angreift, und hütet Euch vor den großen Explosionen seiner Laser-Attacke. Vermeidet sie, indem Ihr auf Euren Gegner zulauft, ehe er den Laser abfeuert. Um dessen Schutzschild zu durchbrechen, schleudert Ihr drei Steine auf ihn zurück. Ist er dann benommen, greift Ihr an.



Der Ameisenlöwe ist ein Boss-Klassiker aus "Final Fantasy 4".

HÖLLENMASCHINE (MISSION 50, SCHLOSS DES BIESTES)

Genereller Tipp: Ihr steht permanent unter Beschuss durch Bogenschützen und kleine Kanonen. Wollt Ihr es einfacher haben, dann sorgt dafür, dass der Boss mit seiner großen Kanone feuert. Diese Kugeln könnt Ihr auf die Schützen schleudern, wenn Ihr im rechten Moment blockt. Erledigt aber nicht alle Schützen auf diese Weise, sondern lasst einen übrig – sonst rücken nach kurzer Zeit neue Feinde nach.

Der Boss im Märchenschloss ist eine wahre Höllenmaschine, die sich kontinuierlich auf Euch zubewegt, während Ihr ihn mit Attacken Eurerseits zurücktreibt. Da seine Position ausschlaggebend für folgende Manöver ist, bestimmt Ihr auf diese Weise den Verlauf des Kampfes.

Greift der Boss mit einem großen Hammer an, weicht Ihr solange aus, bis er seine Taktik wechselt. Setzt er hingegen auf Attacken mit dem Rammbock, ist das Euer Zeichen zum Angriff. Während sich die Höllenmaschine auflädt, habt Ihr Gelegenheit für drei bis vier Kombos. Gebt Acht, dass Ihr danach keinen Treffer einsteckt, sonst wird es schmerzhaft. Wiederholt das gesamte Prozedere, bis der Boss endgültig zu Boden geht.



Der Mund der Maschine verrät Euch, welcher Angriff folgen wird.

PANZERRÜSTOR (MISSION 61, OLYMP)

Greift diesen Brocken nicht zu ungestüm an! Er geht sechs Schritte auf Euch zu, schwingt die Arme und verursacht Schockwellen mit den Füßen. Danach verharrt er kurz, ehe Ihr ihm ein paar schnelle Schläge beibringen könnt. Nach ein paar erfolgreichen Angriffen Eurerseits springt der Boss und löst bei seiner Landung eine Schockwelle aus, wobei er seinen Kopf verliert. Weicht der Welle aus und greift sofort an. Trefft dabei aber nicht Arme und Beine, sonst blockt der Gegner und beginnt mit seinem Angriffsmuster von vorne.

In der nächsten Phase agieren Arme und Beine des Bosses selbstständig. Setzt hier am besten auf Magie, damit Ihr Euch nicht zu sehr in Gefahr begebt. Kümmert Euch zuerst um seine Arme. Wenn Ihr beide unschädlich macht, habt Ihr es beim Rest des Kampfes weitaus leichter. Greift Ihr die Beine an, stellt Euch immer hinter das linke Bein, da sich das rechte zuerst bewegt, wenn die Beine attackieren. Nach einiger Zeit beginnt der Gegner seine Angriffsphase erneut. Habt Ihr nach weiteren Durchgängen schließlich Arme und Beine zerstört, schwebt der Körper umher und greift gelegentlich mit einer Drehattacke an, die Ihr blockt. So könnt Ihr dem Boss in Ruhe den Rest geben.

GRABEGEL (MISSION 66, HALLOWEENTOWN)

Euer Ziel ist das Grab in der Mitte des Gegners. Passt dabei vor allem auf die vier Tentakel des Bosses auf. Eine gute Methode, um mit ihnen fertig zu werden, ist das Blocken ihrer Attacken. Das lähmt sie kurz und erlaubt einen Gegenangriff.

Wenn Ihr alle vier Tentakel erledigt (Feuermagie hilft enorm), könnt Ihr dem Boss zwar ein paar saftige Treffer verpassen, allerdings wachsen sie dann komplett nach. Klüger ist es, nur drei Tentakel unschädlich zu machen, damit Ihr Euch um die nicht mehr sorgen müsst. Greift dann das Grab direkt an und weicht aus, wenn es mit seinen Armen attackiert. Danach verpasst Ihr ihm ein paar Treffer in der Luft. Sucht beim Nebelangriff schnell das Weite, bis sich der Dunst verzogen hat. Mit dem richtigen Timing kriegt Ihr den Boss nach langem Kampf schließlich klein.

HERRSCHER DES HIMMELS (MISSION 78, NIMMERLAND)

Zu Beginn fliegt der Boss umher, greift mit Wasser an und erschafft Eisberge. Denen weicht Ihr aus, indem Ihr auf die Wasseroberfläche achtet und dem Boss eng auf den Fersen bleibt. Die Schüsse seht Ihr kommen, wenn Ihr auf die Schwanzbewegungen achtet. Euer Ziel ist es, den Schwanz zu treffen. Mit schnellen Zweierkombos klappt das prima. Nach ein paar Treffern verliert der Boss einen Teil seines Schwanzes und greift an. Haltet Euch zurück und fliegt nah an das Wasser heran – so entgeht Ihr Rammattacken. Bleibt in Bewegung und haltet Euch von Inseln und dem Kartenrand fern, damit Ihr nicht in die Enge getrieben werdet. Nach dem Angriff taucht der Boss und wirft mit Münzen – versteckt Euch nun hinter einer Insel. Danach fliegt der Boss wieder und Ihr beginnt das Spielchen von Neuem. Habt Ihr drei weitere Stücke seines Schwanzes abgeschlagen, ändert er die Taktik. Folgen Münzen, fliegt Ihr unter ihn und greift mit Magie an. Nach einigen Salven ruht er sich aus – das ist Eure Chance! Wiederholt das, bis der Boss stirbt.

BLUTROTER NARR (MISSION 69, WUNDERLAND)

Gleich zu Beginn teilt sich der Gegner und greift an. Nach jeder Attacke macht ein Gegner eine kurze Pause, die Ihr zum Gegenangriff nutzen solltet. Passt dabei aber auf den zweiten Boss auf! Greift in den frühen Phasen des Kampfes vorzugsweise dann an, wenn die beiden weit voneinander entfernt sind.

Das Kniffligste an diesem Kampf ist, dass sich die beiden Bosse gegenseitig wiederbeleben. Der Auferstandene hat dann exakt die Lebensenergie seines Kameraden. Tötet Ihr einen, während der andere volle Lebensenergie hat, regeneriert sich auch der Getötete wieder komplett! Verteilt also Eure Angriffe gleichmäßig auf beide Gegner, um ihre Energie dauerhaft zu senken. Am Ende müsst Ihr beide Bosse gleichzeitig mit einem Treffer besiegen. Am besten funktioniert das, wenn einer den anderen gerade mit niedriger Lebensenergie wieder belebt hat.

FINALE

Über das Finale verraten wir (fast) nichts, denn wir möchten Euch ja die Überraschung nicht vorwegnehmen. Nur soviel: Stellt Euch auf lange Kämpfe ein. Der erste Endboss greift Euch in vier Formen an, auch das letzte Duell hat es in sich.



Mario & Luigi: Abenteuer Bowser

Mit unserern selbst erprobten Strategien besiegen Mario & Luigi sämtliche Endgegner.

BOSS-TAKTIKEN

Ob haarsträubende Duelle über beide Bildschirme, Stylus-Actionfights, bei denen Ihr den DS drehen müsst, oder komplexe Schlachten, die gleichzeitig im Inneren von Bowser und in seiner Umgebung spielen – "Mario & Luigi: Abenteuer Bowser" wartet mit den abwechslungsreichsten und komplexesten Kämpfen in der Rollenspiel-Geschichte des Duos auf. Unsere Boss-Taktiken führen Euch sicher zum Sieg. *mw*

BLOCKHARD

HP: unbekannt

Blockhard ist nicht wirklich gefährlich, mit der richtigen Taktik könnt Ihr allerdings einige Münzen aus ihm herausprügeln. Wartet bei seiner Attacke, bis er einen Riesenpilz aus seinem Block zaubert und Euch angreift. Mit einem korrekt getimten Fausthieb per X-Knopf trennt Ihr seinen Kopf vom Körper und könnt nun ein paar Sekunden lang darauf einprügeln. Hämmert feste auf die X-Taste, um möglichst viele Münzen aus dem gelben Gesellen herauszukitzeln, und geht dann wieder in die defensive Wartestellung. Holt Blockhard eine Münze oder einen Superpilz aus dem Block, wartet Ihr einfach ab. Beim nächsten Riesenpilz geht's von vorne los.



Drückt die X-Taste so oft wie möglich und haut Blockhard windelweich.

BLOOPER-STATUE

HP: 320

Der erste Kampf, der teilweise in Bowsers Magen spielt: Saugt den Tintenfisch mit dem Vakuum-Block ein und greift ihn mit den Klempnerbrüdern an. Weicht im Magen seinen Schockwellen aus und wartet, bis er auf Mario zuspringt. Haut im rechten Moment mit dem Hammer zurück und schleudert ihn so aus Bowser heraus, gegen den Sockel der Statue. Jetzt kann Bowser den Schwabbelwicht im oberen Bildschirm vermöbeln. Ansonsten kann er nur auf die Position der Röhre achten, um die nächsten Angriffe vorauszusehen: Zeigt sie nach links, fliegt der Boss direkt auf ihn zu. Zeigt sie nach schräg oben, dreht der Blooper zuerst einen Looping.



Steckt der Blooper im Denkmalsockel, ist Bowser mit Austeilen dran.

WALDKÄFER

HP: 280

Schaut auf die Glubschaugen der ekligen Krabbelwanze! Sie starrt immer denjenigen Bruder an, den sie mit ihrer Zunge bzw. dem verschluckten Chippy gleich angreift. Das Timing zum korrekten Konter-Sprung ist nicht ganz leicht, aber nach ein paar Versuchen machbar. Haltet bei diesem Kampf Eure Herzpunkte im Blick. Die Zungenattacke kann Euch sonst schnell mal kampfunfähig machen. Steigt der Käfer mit dem Feuerstrahl auf und segelt auf Euch zu, springt Ihr gleichzeitig mit beiden Brüdern. Als Attacke solltet Ihr hier am besten den Feuerblumen-Spezialangriff wählen. Achtet darauf, welcher Bruder die Blume hält, und zündet rein!



Hämmert am Schluss der Feuerblumen-Attacke synchron auf beide Tasten.

BLOCKDOGGE

HP: 198

Blockhards prachtvollen Kampfhund könnt Ihr nur am Hintern verwunden. Greift ihn deshalb zunächst mit Bowsers Feueratem an und bearbeitet ihn mit den Fäusten, sobald er sich von Euch wegdreht. Wie sein Herrchen hinterlässt der Köter übrigens um so mehr Münzen, je öfter Ihr ihn trefft. Im Gegensatz zu den Angriffen seines Herrchens sind die der Blockdogge nicht von Pappe: Blinken ihre Augen rot, müsst Ihr Euch bereit machen, ihren Ansturm mit der X-Taste zu kontern, sonst rennt sie Euch über den Haufen. Fliegt sie von oben auf Euch herunter, wehrt Ihr mit der Y-Taste ab und drückt diese gleich nochmal, wenn der Hund von hinten angreift.



Präsentiert der gelbe Köter seinen Pöter, könnt Ihr ihn vermöbeln.

WIGGLER



Drängt Wiggler mit gut gezielten Hieben in die Defensive.

HP: 540
Wiggler könnt Ihr nur verwunden, wenn alle seine Körpersegmente gelb sind. Dies bewerkstelligt Ihr auf unterschiedlichen Wegen: Stellt er sich auf die Hinterbeine und kommt auf Euch zu, haut Ihr wiederholt mit der X-Taste in seinen Bauch und deckt Euch mit Y, wenn er am Schluss auf Euch drauf fällt. Umkreist er Euch, versucht Ihr all jene Segmente in Wigglers Mitte zu treffen, die noch rot sind. Schließlich erscheint über seinem Kopf manchmal ein Flugkommando aus Laubkerlen. Saugt diese ein und erledigt sie mit Mario & Luigi, damit Wiggler auf einen Schlag gelb wird. Wirft der Tausendfüßler mit Gemüse, schlagt Ihr es weg, regnet es Laubkerle, duckt Ihr Euch. Attackiert den Miesepeter am besten mit der Gumba-Attacke.

RAUPYTHIA



Habt Ihr die SP übrig, greift Ihr Strohhalm und Schergen gleichzeitig an.

HP: 326
Raupythias Attacken sind leicht zu kontern: Wird sie rot, bereitet Ihr Euch auf einen saftigen Hammerschlag vor. Triezt sie Euch mit dem Seidenstrahl, springt Ihr der Einfachheit halber mit beiden Brüdern, sobald der Strahl sich einem der beiden nähert. Berührt die Seide nicht, sonst werdet Ihr eingesaugt, was schmerzhaft bestraft wird. Steckt Raupythia einen Strohhalm in Bowsers Speck, solltet Ihr diesen schnellstmöglich beseitigen, da sie sonst 40 HP regeneriert. Nach 16 Trefferpunkten knickt der Strohhalm ein. Stellt die Raupe zudem noch ihre Schergen in Euren Weg, verbreitet Ihr mit der Feuerblumen-Attacke heiße Stimmung. Vergeudet Eure SP daher nicht am Anfang des Kampfes, sondern arbeitet hier lieber mit Standard-Attacken.

BOWSERS FESTUNG



Schießt die Kanonenboote in der Reihenfolge ihres Erscheinens ab.

HP: 535
Der erste Kampf mit Giga-Bowser! Dreht Euren DS um 90 Grad und folgt zunächst dem Tutorial, um Bowsers generelle Angriffsfunktionen kennenzulernen. Bewegt beim Schlagen den Stylus so schnell wie möglich, aber ganz gerade von links nach rechts, und pustet beim Feuerspucken erst, wenn das Symbol erscheint, dafür aber möglichst fest und lange. Startet die Flotte der Shyguy-Kanonenboote aus der Festung, schießt Ihr sie in der Reihenfolge ihres Auftauchens vom Himmel. Tippt hier aber nicht zu oft, sonst geht Bowser die Puste aus! Die stacheligen Typen brennt Ihr einfach mit einem herzhaften Feuerspucker hinfort, den Rest erledigt Ihr je nach Gusto mit Fäusten oder Feuer.

METABOSS



Kommt Metaboss mit geblähter Brust auf Euch zu, schlagt Ihr frühzeitig los.

HP: 950
Das Käfigmatch gegen die geschmacklose Kampfsau erinnert mit seinen Publikumsreaktionen an "Paper Mario": Gelingt Euch eine 'exzellente' Attacke, jubeln Euch die Zuschauer zu und es regnet Münzen. Kommt eine Attacke von Metaboss durch, wird er mit Leckereien versorgt. Saugt diese dringend ein, sonst heilt er sich in der nächsten Runde damit, außerdem geben die Fleischstücke einen Angriffsbonus. Marschiert Metaboss auf Euch zu, boxt Ihr ihn neunmal in den Bauch, springt er, achtet Ihr auf seine Flugbahn und boxt ihn weg, falls er vor Euch runterkommt; ansonsten deckt Ihr Euch mit der Y-Taste. Ähnliches gilt für den Angriff mit der Eisenkugel. Wirbelt sie auf Euch zu, duckt Ihr Euch. Dann schlagt Ihr die Kugel zurück, wenn sie waagrecht fliegt, und duckt Euch abermals, wenn sie von oben kommt.

ALPHA-KAROTINO



Luigi kann lediglich die grünen Köpfe attackieren, Mario die roten.

HP: 385
Phase 1: Attackiert im ersten Teil des Kampfes die roten bzw. grünen Köpfe Karotinos mit dem passenden Bruder, bis diese nach 20 Trefferpunkten blau werden. Achtet bei der Strahlenattacke dieses Konstruktes auf die Reihenfolge, in der dessen Kugeln blinken, um die korrekte Ausweich-Abfolge zu ermitteln. Schmilzt der Boss zu einem einzigen Blob zusammen, solltet Ihr diesen mit Eurer stärksten Spezialattacke bearbeiten.
Phase 2: Achtet beim Elektro-Angriff der sechs Blobs lediglich auf den immer gleichen Rhythmus der Attacken und springt vorsorglich mit beiden Brüdern bei jedem Blitz. Merkt Euch danach unbedingt die Position des herumzappelnden Hauptblobs und gebt ihm mit weiteren SP-Attacken den Rest.

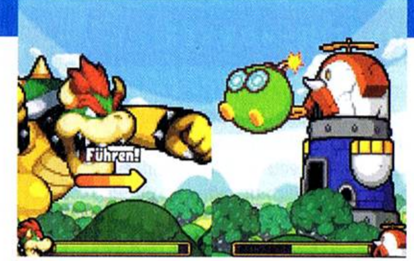
BOWSER



Prägt Euch beim Fassgeballer-Angriff sofort die korrekten Tasten ein.

HP: 1.215
Achtet bei Bowsers Ramm-Attacken auf seine Nüstern: Schnaubt er, bleibt Ihr einfach stehen, ansonsten springt Ihr über seinen folgenden Angriff. Packt der Koopa-König seine Schergen aus, springt Ihr möglichst auf deren Köpfe und hämmert die brennenden Gumbas anschließend zurück zu ihrem König. Attackiert Euch Bowser mit seinem Feueratem, solltet Ihr Euch dringend an Chippys Körper festklammern, sobald diese direkt über den Brüdern kreist, und die Knöpfe erst loslassen, wenn der Feuersturm vorüber ist. Die Shyguy-Kugelattacke hämmert Ihr zurück, wobei Bowser die Brüder immer abwechselnd ansteuert. Packt ordentlich Sirup ein oder nutzt den Brüder-Orden, um genügend SP für Eure Attacken zu bunkern.

SCHLUMMERTURM



Vorsicht: Manchmal schlägt der Turm diese Bomben nochmal auf Euch zurück. Spielt Tennis!

HP: 508
Ab diesem Giga-Fight müsst Ihr Bowsers Umfeld beachten: Lasst Euch nicht nach hinten in den See stoßen, sondern schubst stattdessen den Turm mit exzellenten Fausthieben ins Wasser! Will er aus dem nassen Grab fliehen, hämmert Ihr mit dem Stylus auf die eingekreiste Stelle und konzentriert danach Eure Schläge auf die Turmspitze. Wirft der Turm eine große Bombe nach Euch, haut Ihr sie zurück, wenn sie Euch fast erreicht hat. Sendet er viele kleinen Bomben, schießt Ihr diese wie gehabt mit gezielten Feuerstößen ab. Nur die Pilze lasst Ihr durch, sie heilen Euch nämlich. Werkeln schließlich einige Handwerker an der Turmkrone, spuckt Ihr feurige Garben über die Typen.

HÜTERIN RAUPYTHIA



Lasst den Hammer los, wenn die Pupille Raupythias über Euch liegt.

HP: 1.610
Setzt der Miniraupe mit Standard-Angriffen zu, bis der rote Zeiger kurz vor dem rechten Rand des Balkens steht, und haut dann Eure stärkste Spezialattacke raus. Nimmt Raupythia ihre große Form an, attackiert Ihr mit weiteren SP-Angriffen ihren Zauberstab, um sie wieder zu schrumpfen. Beim Schwing-Angriff der Raupe achtet Ihr auf ihren Schatten, um mit dem richtigen Bruder zurückzuschlagen. Lässt sie ein Herz auf Euch fallen, wird kurz darin angezeigt, welcher Bruder es weghämmern muss. Raupythias Sternstrahl gleicht ihrem Seidenstrahl im letzten Kampf gegen sie: Springt mit beiden Brüdern darüber und lasst Euch nicht aus der Ruhe bringen, wenn Mario und Luigi die Plätze tauschen. Schrumpft Euch die Raupenkönigin, müsst Ihr sie drei- oder viermal mit dem Hammer erwischen.

KRANK-EXPRESS

HP: 855

Ihr müsst diesen Zug vernichten, bevor er in den Bahnhof einläuft. Greift zunächst mit Feuerstößen an und wartet, bis der Zug mit seinem grünen Panzer aufsteht. Auch diesen zündet Ihr an und schlagt anschließend zu, solange er ihn trägt. Greift der Express an, tretet Ihr auf die Gumbas zu Euren Füßen und lasst die Pilze durch. Zerstört die Felstore mit superschnellen Stylus-Tippern, bevor Euch die Raketen erwischen, und zerlegt bei den Regenwolken zuerst die schwarzen, dann die grauen. Rammt Euch der Zug, schubst Ihr ihn mit schnellen Stylus-Streichen zurück. Fliegen schließlich Bomben auf Euch zu, müsst Ihr diese so zurückschlagen, dass sie alle dahinterliegenden treffen und auf den Zug stürzen.



Zündet den Kaktuspanzer des Krank-Expresses an, um dauerhaft Schaden zu verursachen.

MEMO-MARIO & -LUIGI

HP: Memo-Mario 730, Memo-Luigi 845

Ihr müsst die Memo-Brüder fast gleichzeitig besiegen, weil sie sich sonst gegenseitig wiederbeleben. Rechnet also bei Euren Attacken mit und konzentriert die SP-Manöver auf Memo-Luigi, da dieser seltener angreifbar wird. Bei Memo-Marios Hammerattacke schlagt Ihr die Ziegelbrocken entsprechend ihrer Farbe zurück. Beginnt Memo-Mario zu blinken, müsst Ihr über ihn springen, ohne ihn zu berühren. Taucht vor den echten Brüdern eine Münze auf, wird Memo-Mario darauf zurennen - springt über ihn. Springt aber nicht, wenn die Münze über den Köpfen der Brüder erscheint. Memo-Luigi wirft manchmal einen Hammer nach Euch, den Ihr leicht zurückschlagen könnt. Wird er allerdings von einem Boo verfolgt, müsst Ihr schnelle Reflexe beweisen und auf den Geist springen, sobald Memo-Luigi über Euch hinweggehüpft ist.



Achtet bei dieser Attacke auf die farbigen Blöcke im oberen Bildschirm.

SCHROTTBOT

HP: 1.445

Der schrottige Roboter hat die nervige Angewohnheit, die Brüder mit Mülltonnen zu beschießen. Ist einer der Brüder im Eimer, erscheint ein Steinblock auf dem oberen Bildschirm über ihm. Beeinflusst den Laufweg des Bruders durch Sprünge, so dass der Felsklotz möglichst nie über ihm zum stehen kommt. Wird Luigi vom Schrottbot aufgesogen, merkt Ihr Euch, in welcher Tonne der Lange steckt, und dezimiert flott deren 105 Lebenspunkte. Tauchen die Mülleimer-Schergen der rosa Tonne auf, wehrt Ihr Euch am besten mit der Fresskorb-Spezialattacke. Richtet dabei Eure Aufmerksamkeit auf die vom oberen Bildschirm herabregnenden Leckereien und nutzt Luigis verhältnismäßig hohe Laufgeschwindigkeit, um alle aufzuschnappen.

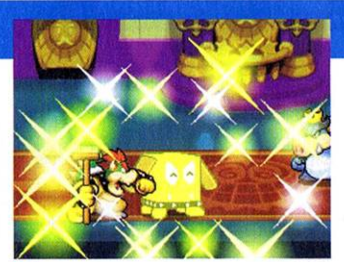


Die Fresskorb-Attacke putzt zuverlässig multiple Ziele vom Schirm.

EIS-METABOSS

HP: 2.041

Vor Schneebällen duckt Ihr Euch, Fausthiebe kontert Ihr frühzeitig mit Bowsers eigener Pranke. Formt Metaboss eine große Schneekugel und rollt auf Euch zu, müsst Ihr den Bob-Omb in den Kern treffen. Merkt Euch dessen Position, sie wird später im Kampf mit Schnee verschmiert! Springt Metaboss in die Luft, müsst Ihr darauf achten, ob er über oder vor Bowser runterkommt und dementsprechend mit der Y- bzw. der X-Taste kontern. Ruft er schließlich seine Schnee-Schergen, saugt Ihr sie einfach ein und überlasst den Rest Euren bärtigen Untermietern: Mario und Luigi erledigen die Viecher mit einer Fresskorb-Spezialattacke. Die beste Attacke für Bowser in diesem Kampf ist die Blockdogge, für die Ihr alle Blockkatzen sammeln müsst.



Rasante Stylus-Dreher garantieren einen exzellenten Blockdoggen-Angriff.

FINSTERSTERN

HP: 1.248

Den gruseligen Finsterstern könnt Ihr erst vernichten, wenn Ihr seine Schergen verkloppt bzw. kaputtgehüpft habt. Besiegte Schergen wirft der Stern zusammen mit einer Bombe in Richtung Brüder. Ignoriert hier die Bombe und schlagt den Schergen per Hammer zurück. Trefft Ihr den bösen Himmelskörper zweimal, landet er und ist offen für Eure stärksten SP-Attacken. Geizt nicht, sondern verursacht in dieser Phase so viel Schaden wie möglich, der Stern kehrt nämlich bald in sein normales Angriffsmuster zurück. Wirbeln fünf bzw. sieben Kreise im Dunkeln auf Euch zu, hilft nur blindes Timing. Macht er sich zur Energieattacke bereit, hängt Ihr Euch wie beim Kampf gegen Bowser an Chippy. Diesmal müsst Ihr Eure Sternenfreundin allerdings sofort loslassen, sobald der Strahl verpufft ist.

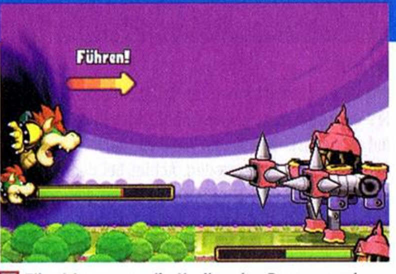


Springt hier gleichzeitig mit beiden Brüdern, um sicher auszuweichen.

PILZPALAST

HP: 1.488

Eröffnet den letzten Giga-Boss-kampf mit einem herzhaften Feuerstoß, um einen heilenden Pilz einzusammeln. Wehrt Euch mit schnellen Stylus-Streichen gegen den Sog des schwarzen Loches und fackelt die Drohnen ab, die aus dem Pilzpalast aufsteigen. Nach ein paar Runden werdet Ihr unweigerlich ins schwarze Loch gesaugt, katapultiert Euch per Stylus nach draußen, um Schaden zu verursachen. Nun müsst Ihr das Schloss mit wuchtigen Schlägen und gekonnten Defensiv-Manövern Eurerseits in das andere schwarze Loch bugsieren und per Stylus kontern, wenn es auf Euch zufliegt. Achtet am Schluss des Kampfes auf die Krallen, wenn Ihr Euch aus Eurem Loch katapultiert.



Fliegt los, wenn die Krallen des Bosses noch ausgefahren sind. Das garantiert perfekte Treffer.

FINSTER-KRANKFRIED

HP: 1.736

Schlagt Krankfried zurück, wenn er sich auf Euch zuschwingt, und duckt Euch, wenn er eine 360-Grad Drehung hinlegt. Schießt er Sterne, müsst Ihr versuchen, den großen roten Stern kaputtzuhauen und Euch vor den anderen ducken. Schwebt er im oberen Bildschirm, duckt Ihr Euch, wenn er in das schwarze Loch über Euch feuert, und bereitet Euch auf einen Konterschlag vor, wenn er nach rechts ballert. Verlegt Euch anfangs nur auf die Defensive und wartet, bis der Helm sich von Krankfrieds Kopf löst. Saugt das Ding ein und zerlegt es mit Marios und Luigis Sternenregen-Attacke. Nun entwickelt Krankfried eine letzte Attacke, die Ihr aber mithilfe Eurer tapferen Gumbas leicht kontert. Attackiert ansonsten mit der Blockdogge.



Mit etwas Übung boxt Ihr den Gumba so durch Krankfrieds Barriere.

FINSTER-BOWSER

HP: 1.000

Lässt Finster-Bowser Felsen regnen, ignoriert Ihr am besten die Brocken direkt über Euch und konzentriert Euch darauf, einen der Steine vor Euch zu treffen, um das Maul des Bosses zu verstopfen. Sperrt er Euch in einen Käfig, hämmert Ihr auf die X-Taste. Wird Finster-Bowser groß, kämpft Ihr Euch durch seine Schergen an ihn heran und verpasst ihm einen Magenschwinger, der den Finsterstern zum Vorschein bringt, welchen Ihr sofort einsaugt. Zerstört mit Marios und Luigis Sternenregen die Augen des Sternes (je 250 HP) und mit Fresskorb seine Beine (je 156). Nun könnt Ihr den Stern mit Eurer stärksten SP-Attacke verwunden. Wiederholt alles von vorn, bis der Stern 1.560 HP eingebüßt hat, und freut Euch über das große Finale!



In dieser Phase ergibt sich die einzige Chance, den Stern herauszuprügeln.

Mobile Spiele von November bis Februar!

Ausblick >>



SEITEN 112 & 113

Assassin's Creed: Bloodlines

Der doppelte Attentäter: Ubisoft gönnt jedem Handheld sein eigenes historisches Abenteuer

Assassin's Creed 2: Discovery

SEITE 113

Jak and Dexter: The Lost Frontier

Spitzohr und Tierkumpel: Sonys dynamisches Duo zieht wieder los - diesmal zum Ende der Welt.

SEITE 112

Golden Sun DS

Rollenspiel-Rückkehr: Die populäre GBA-Serie wird endlich auf dem Nintendo DS fortgesetzt.

SEITE 110

Metal Gear Solid: Peace Walker

Agenten-Quartett: Snakes spannendes Abenteuer schickt bis zu vier Agenten gleichzeitig ins Rennen.

PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	Abenteuer	19. November
Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Abenteuer	3. Dezember
Buzz! Quiz World	Sony	Denken	4. Dezember
F1 2009	Codemasters	Rennspiel	19. November
Fat Princess	Sony	Denken	10. Dezember
Herr der Ringe: Abenteuer v. Aragorn	Warner	Abenteuer	1. Quartal 2009
Invizimals	Sony	Denken	13. November
Iron Man 2	Sega	Action	1. Quartal 2009
Jak and Daxter: The Lost Frontier	Sony	Abenteuer	19. November
Lego Indiana Jones 2	LucasArts	Abenteuer	19. November
Little Big Planet	Sony	Reaktion	20. November
Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	13. November
Puzzle Chronicles	Konami	Denken	Februar 2009
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Abenteuer	Februar 2009
Socom: Fireteam Bravo 3	Sony	Action	26. November
SpongeBob's Eiskalt erwischt	THQ	Abenteuer	20. November
Star Wars Battlefront: Elite Squadron	LucasArts	Action	20. November
Tekken 6	Namco-Bandai	Action	3. Dezember
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Reaktion	Januar 2009
Yu-Gi-Oh! 5D's Tag-Force 4	Konami	Denken	26. November

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Ace Attorney: Miles Edgeworth	Capcom	Abenteuer	19. Februar 2009
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	RTL	Rennspiel	26. November
Assassin's Creed 2: Discovery	Ubisoft	Abenteuer	19. November
Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Abenteuer	3. Dezember
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	Action	5. Februar
Cooking Mama 3	505 Games	Reaktion	13. November
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	United Soft	Denken	19. November
Easy Piano	Namco-Bandai	Reaktion	20. November
Infinite Space	Sega	Abenteuer	1. Quartal 2009
Just Sing	DTP	Reaktion	27. November
Legend of Zelda, The: Spirit Tracks	Nintendo	Abenteuer	10. Dezember
Lego Indiana Jones 2	LucasArts	Abenteuer	19. November
Lego Rock Band	Warner	Reaktion	26. November
Phantasy Star Zero	Sega	Abenteuer	12. Februar
Pokémon Heartgold / Soulsilver	Nintendo	Abenteuer	1. Quartal 2009
Pokémon Mystery Dungeon: Himmel	Nintendo	Abenteuer	20. November
Puzzle Chronicles	Konami	Denken	Februar 2009
Touchmaster 3	Warner	Denken	4. Dezember
Wo die wilden Kerle wohnen	Warner	Reaktion	27. November
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Reaktion	Januar 2009

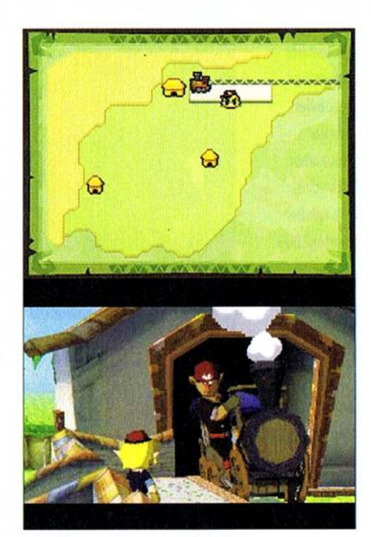
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Link lebt den Traum aller Jungs: In seinem neuen Abenteuer ist er Weltenretter und Lokführer.

Abenteuer >> Action-Adventure

Link war seit jeher freiberuflicher Weltenretter und Prinzessinnenbefreier. Egal, ob als Kind oder Jugendlicher, ob blond oder braunhaarig – von ein paar Piraten-Eskapaden in der DS-Episode "Phantom Hourglass" abgesehen, hat sich Nintendos grüngewandeter Liebling nie um einen festen Job gekümmert. Bei "The Legend of Zelda: Spirit Tracks" ist das anders: Link wird Lokführer!

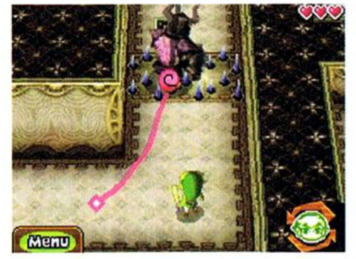
Aber was hat eine Dampflok in der "Zelda"-Welt zu suchen? Wer kommt auf die Idee, dort Schienen zu verlegen? Wo ist das ganze Wasser aus dem Vorgänger hin? Nun, auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht, so ist "Spirit Tracks" doch der inhaltliche Nachfolger von "Phantom Hourglass" – nur, dass der ein paar hundert Jahre später spielt.



DS Der starke Ferro erklärt Link die Feinheiten des Lokführer-Jobs.

Von Gleisen und Dämonen

Die Inselbewohner von "Phantom Hourglass" haben in den letzten Generationen ein neues Land entdeckt und besiedelt. Das Besondere daran: Das ganze Territorium ist bereits von Schienen überzogen und ganz in der Nähe der Hauptstadt ragt der riesige Turm der Götter empor. Dort soll der Dämonenkönig Marardo von den Mächten des Guten eingesperrt worden sein, die Schienen im Land versorgen den Turm mit Kraft. Doch Ihr ahnt es schon: Marardo arbeitet an der Flucht aus seinem Gefängnis. Die Kraft des Turms schwindet und langsam verabschieden sich auch die Gleise aus dem Land...



DS Mit dem Stylus zeichnet Ihr den Weg ein, den Euer Phantom einschlagen soll.



DS Rettung in letzter Sekunde: Bevor das Phantom den tödlichen Schlag ausführt, ergreift Prinzessin Zeldas Geist von ihm Besitz.

Für Link als angehenden Lokführer ist das natürlich gar nicht lustig. Der Held, der zunächst in ungewohntem Blau daherkommt und erst im Lauf des Spiels von der Lokführer-Kluft zum bekannten grünen Zipfelmützen-Look wechselt, erfährt in einem Brief von Prinzessin Zelda von der drohenden Gefahr. In einer dramatischen Schleichaktion schmuggelt er die eigensinnige Prinzessin aus dem wohlbehüteten Palast, um mit ihr zum Turm der Götter zu fahren.

Doch die Schienen verschwinden und der übellaunige Minister Glaiss entpuppt sich als hässlicher kleiner Dämon, der mit Marardo paktiert. Gemeinsam mit seinem Handlanger Delok entführt er Zelda, deren Körper dem Dämonenkönig als Gefäß für seine Rückkehr dienen soll. Zeit für Link, seine alte Helden-Profession wieder aufzunehmen: Gemeinsam mit Zeldas Geist-Projektion macht er sich auf den Weg zum Turm der Götter, um mehr über Marardos drohende Rückkehr zu erfahren und die Gefahr abzuwenden.

Bereits nach kurzer Spielzeit offenbaren sich die Parallelen zum Vorgänger "Phantom Hourglass". Grafikstil und Steuerung wurden übernommen, der clevere Touch-



DS Eure erste Extrawaffe ist die Luftkanone: Zielt per Stylus und pustet in das DS-Mikro, um einen Windstoß zu erzeugen.

screen-Einsatz ist wieder mit von der Partie: Statt die Route für Euer Schiff auf die Karte zu zeichnen, legt Ihr nun die Strecke für Eure Lok fest; den Platz des berühmt-berüchtigten 'Tempel des Meereskönigs' nimmt der 'Turm der Götter' (siehe Kasten) ein. Und wie der Tempel in "Phantom Hourglass" wimmelt auch der Turm nur so vor den gefürchteten, unzerstörbaren Phantomen, die in den Gängen patrouillieren und Jagd auf Link machen, wenn er in ihr Blickfeld stapft. Doch dieses Mal wendet sich das Blatt. Sind drei goldene Lichttropfen gefunden, kann Link die Phantome angreifen und auch verletzen. Ein schneller Schlag in den Rücken des stählernen Ungetüms und der Gegner geht in die Knie: Die Gelegenheit für Zeldas Geist, von der scheppernden Rüstung Besitz zu ergreifen – so bekommt Link seinen eigenen unzerstörbaren Gefährten.

Den lernt Ihr schnell zu schätzen, denn ohne den Beistand Eures neuen Verbündeten kommt Ihr nicht weit. Das Zelda-Phantom trägt Link durch feurige Gruben, lenkt übermächtige Gegner ab und löst für einen Solo-Helden eigentlich unerreichbare Mechanismen aus, um Türen zu öffnen. So wird der Hass-Gegner des Vorgängers plötzlich zum wertvollen Verbündeten – eine clevere Spielidee! Die Steuerung Eures Partners ist elegant gelöst: Tippt das Icon auf dem Phantom an und zeichnet eine Linie, um Eurem Begleiter zu sagen, wo er langgehen soll. Setzt sich das Phantom in Bewegung, könnt Ihr Link wieder direkt steuern. So erregt Ihr beispielsweise mit dem unzerstörbaren Phantom die Aufmerksamkeit eines übermächtigen Gegners, damit Link sich anschleichen kann, um die verwundbare Stelle im Rücken des Gegners zu attackieren.

Die Missionen durch den Turm der Götter sind aber nur die Vorbereitung für das eigentliche Abenteuer. Ziel ist es, einen Teil des Schienennetzes zu reaktivieren und so neue Gebiete freizuschalten. Vier Tempel gilt es zu besuchen, um Marardos Erstarken zu verhindern. Wer die heiligen Stätten erreichen will, muss weise Ratgeber ausfindig machen. Diese helfen Link, die Schienen zu kräftigen, damit er mit seinem Zug den Tempel erreichen kann.





DS Neue Figuren wie die weise Shiene (links) und den fiesen Minister Glaiss (rechts) lernt Ihr in hübsch inszenierten Zwischensequenzen kennen.



DS Dem Zwischenboss kommt Ihr nur mit indirekten Attacken bei: Pustet ihm mit der Luftkanone die kleinen Schädel-Gegner entgegen.

Professor Linkton?

Hier kommt das Adventure-Element zum Zuge. Um die Weisen zu finden, sammelt Ihr Informationen in den Dörfern und löst so manches Rätsel, das eines Professor Layton würdig wäre. Einmal sucht Ihr nach Hinweisen,

Der Turm der Götter – Meereskönig reloaded?

Der 'Tempel des Meereskönigs' und die endlosen Gewaltmärsche durch seine Phantom-verseuchten Gänge waren für viele Spieler der große Kritikpunkt an "Phantom Hourglass". Beim Nachfolger tritt Nintendo mutig die Flucht nach vorne an. Anstatt das interessante, aber nicht ganz ausgereifte Spielelement einzumotten, wurde das Prinzip des wiederkehrenden Dungeons voller unbesiegbarer Gegner intelligent überarbeitet und rundum verbessert.

Die ewigen Märsche unter Zeitdruck durch bereits absolvierte Stockwerke sind passé, bei jedem neuen Besuch darf Link direkt im nächsten Stockwerk weitermachen. Auch auf das lästige Zeitlimit wird nun verzichtet. Und da die früher so nervigen Phantome nun zu nützlichen Verbündeten mutieren, wurde auch das letzte Ärgernis des Vorgängers clever verbessert. Habt Ihr in "Phantom Hourglass" bald jeden Besuch im Tempel gefürchtet, freut Ihr Euch hier über die neuen Teamwork-Herausforderungen.



DS Im Team mit dem unzerstörbaren Phantom löst Ihr die meisten Rätsel im Turm der Götter.

A Link in Time

1993: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (GB)
Die Handheld-Premiere führt den spitzohrigen Serienhelden Link weg von dem Land Hyrule und der Suche nach dem Triforce-Artefakt. Sein Hauptwidersacher Ganon legt ebenfalls eine Pause ein. Stattdessen bestreitet Link aus der Vogelperspektive ein umfangreiches Abenteuer auf der Insel Cocolint in der serienprägenden Oberwelt/Dungeon-Aufteilung.
Wertung:



1998: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX (GBC)
Zum Start des Game Boy Colors veröffentlicht Nintendo das 1993er-Abenteuer noch einmal - in Farbe und mit einem zusätzlichen Dungeon. Zusätzlich unterstützt das DX-Update den Game Boy Printer: Im Spiel lassen sich Fotos schießen und über den Drucker ausgeben.
Wertung:



2001: THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS & ORACLE OF AGES (GBC)
Bei den letzten "Zelda"-Episoden der GBC-Ära gibt Nintendo überraschend die Spielentwicklung aus der Hand. Die beiden "Oracle"-Teile werden von Capcoms Studio Flagship designt, aus der Zusammenarbeit entstehen insgesamt fünf "Zelda"-Titel für unterschiedliche Plattformen. Per Passwort lassen sich "Seasons" und "Ages" verlinken, was einen zusätzlichen Storystrang öffnet, in dem auch die Serien-Ikonen Prinzessin Zelda und Ganon eine Rolle spielen. Flagship liefert hochkarätige "Zelda"-Kost, die in puncto Bedienung und Spielbestandteile dem Handheld-Vorgänger "Link's Awakening" ähnelt.
Wertung:



2003: THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (GBA)
Das Remake des SNES-Klassikers von 1991 bietet neben dem bekannten Solo-Abenteuer die GBA-exklusive Multiplayer-Gaudi "Four Swords". Per Linkkabel gehen bis zu vier Spieler in vier Dungeons auf Schatzjagd: Die Mischung aus Teamwork (Rätsel gemeinsam lösen) und Konkurrenz-Action (Schätze vor den Mitspielern einsacken) kommt an und inspiriert Nintendo ein Jahr später zu der Gamecube-Episode "Four Swords Adventures". "A Link to the Past" ist ein Musterbeispiel in Sachen Spieldesign und verquickt unter haltsame Oberwelterkundung mit cleverer Dungeon-Rätsel-Action.
Wertung:



2004: THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP (GBA)
Erneut legt Nintendo die Entwicklung eines originären "Zelda"-Abenteuers in die Hände von Flagship. Per Zaubermütze schrumpft Held Link und erreicht so neue Abschnitte, die Zwergenperspektive ermöglicht eine originelle Levelgestaltung, die an dem "Zelda"-typischen Oberwelt/Dungeon-System festhält.
Wertung:



2004: THE LEGEND OF ZELDA (GBA)
Remake des ersten "Zelda"-Abenteuers von 1986, das für Nintendos erste Heimkonsole (NES) erschien. Das Spiel setzt damals Maßstäbe und legt die inhaltlichen Grundsteine für die Serie: Oberwelt, Dungeons, Prinzessin Zelda, Held Link, Bösewicht Ganon und die Fantasy-Landschaft Hyrule - Elemente, die bis heute im Gros der "Zelda"-Episoden auftauchen. Grafisch in die Jahre gekommen, überzeugt die Spielbarkeit heute noch.
Wertung:



2004: ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (GBA)
Remake des zweiten "Zelda"-Abenteuers und die schwächste Handheld-Episode: Seitenansicht statt Vogelperspektive, ein an Rollenspiele angelehntes Erfahrungspunkte-System und der Einsatz von Magie spaltete 1987 die Meinungen von Fans und Kritikern. Beim Nachfolger "A Link to the Past" kehrt Nintendo daher zurück zur Vogelperspektive.
Wertung:



2007: THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (DS)
Nintendos aktuelle Taschenspieler-Konsole eröffnet dank Touchscreen, Doppelbildschirm und Mikrofon eine Fülle neuer Design-Möglichkeiten, die ein internes Entwicklerstudio clever ausschöpft. Kritzelt Hinweise auf die Umgebungskarte, klappt den DS zu, um Hinweise auf ein digitales Blatt Papier zu kopieren und blast ins Mikro, um den Sand von einem Gegenstand zu pusten - Nintendo zeigt anderen Firmen, was mit dem Handheld alles möglich ist. Die Teilung Oberwelt/Dungeons ist erneut vorhanden, durch einen zentralen Kerker, der wiederholt besucht werden muss, jedoch erweitert. Das wiederkehrende Besuchen von bereits bekanntem Terrain und das damit verbundene Zeitlimit trüben das exzellente Abenteuer etwas.
Wertung:







DS Link und Zelda haben ein Problem: Auf dem Weg zum Turm der Götter sind plötzlich die Schienen verschwunden!

wie Ihr das Labyrinth im dunklen Wald durchquert, ein anderes Mal gibt Euch der Bürgermeister des Schneedorfes erst den entsprechenden Tipp, wenn Ihr ihm geholfen habt, seine Bürger in passende Zweierteams aufzuteilen. Die kleinen Rätseleinlagen stellen eine willkommene Ergänzung zu den klassischen Dungeon-Puzzles dar, die Ihr in gewohnter Manier durch klugen Einsatz von gesammelten Gegenständen, das Verschieben von Blöcken oder das Betätigen von Schaltern löst.

Ein interessantes Spielelement sind auch die Gleise an sich. Zugfahren ist insbesondere in Japan ein beliebtes Spiele-Thema, Titel wie die S-Bahn-Simulation "Densha de Go" erfreuen sich dort großer Beliebtheit. Fahrpläne hat Link zwar nicht einzuhalten, dafür werden ihm andere Dinge abverlangt. Dämonische Gegner-Loks auf den Schienen zwingen Euch zu ge-

Link im Blätterwald

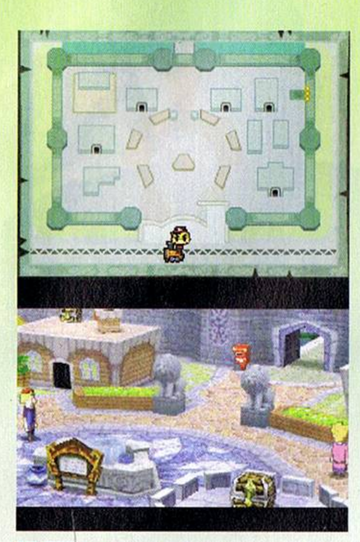
Der Tokyopop-Verlag versorgt Euch mit dem Manga "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" - in deutscher Sprache, aufgeteilt in zwei Bände und zum Preis von je 6,50 Euro. Angelehnt an das titelgebende N64-Spiel erlebt Ihr auf je 190 schwarz-weißen Seiten Links Aufstieg vom kindlichen Abenteurer zum erwachsenen Helden, der sich Bösewicht Ganondorf entgegenstellt. Kenner des Spiels freuen sich über ein Wiedersehen mit den Goronen, Phantom-Ganon und Schatten-Link. Gelesen wird wie im japanischen Original von rechts oben nach links unten, was sich für Nicht-Manga-Fans anfangs ungewohnt anfühlt.



Die Qualität der Zeichnungen ist hoch und die optische Nähe zum Spiel erfreut Fans des spitzohrigen Helden. An einigen Stellen wirkt das Gezeichnete etwas chaotisch, auch die deutschen Texte sind ab und an holprig. Insgesamt ist's dennoch empfehlenswert.

Wann Akira Himekawas weitere "Zelda"-Mangas (Majora's Mask, Oracle of Seasons, Oracle of Ages, Four Swords+, Triforce of the Gods, The Minish Cap und Phantom Hourglass) in Deutschland erscheinen, steht noch nicht fest. Immerhin sind sie laut Tokyopop in Planung.





DS Links erstes Ziel: Die Hauptstadt und der Palast von Prinzessin Zelda.



DS Nur gemeinsam mit dem Phantom kann Link die wuchtige Tür öffnen.



DS Das Phantom überquert unbeschadet die Spitzen, um sie dann über den Mechanismus am anderen Ende des Ganges einzufahren – der Weg für Link ist frei.





DS Links erster Schienendampfer (links) wird bald durch den bedeutend schöneren Zug der Götter abgelöst (rechts).

nauer Abstimmung Eurer Route; steht eine Kuh auf den Schienen, macht Ihr dem Fleckvieh mit der Pfeife Eurer Lok Beine, aggressive Gegner haltet Ihr später per Kanone in Schach. Wollt Ihr bei einem Dungeon oder Dorf halten, ist gekonntes Bremsen nötig. Die Lokfahrten fühlen sich gut an und sind eine clevere Weiterentwicklung der Dampfschiff-Touren des Vorgängers.

Gleichzeitig scheinen sie das Spiel aber auch in ein recht enges, lineares Korsett zu zwängen. Da die Wege vorgegeben und die Zielorte bereits auf der Karte zu sehen sind, vermisst man ein wenig das Gefühl der Freiheit, das die Vorgänger auf den Heimkonsolen boten. Konntet Ihr dort nach kurzer Zeit die Welt fast vollkommen frei nach Geheimnissen und Extras durchforsten, fehlt diese Flexibilität in den ersten Stunden von "Spirit Tracks". Das kann sich natürlich noch im weiteren Spielverlauf ändern.

Aber spätestens in den Dungeons sind "Zelda"-Fans wieder voll in ihrem Element. Da werden kleine und große Schlüssel gesucht, Ihr haltet in jedem Raum nach versteckten Kisten oder brüchigen Wänden Ausschau und freut Euch über die erneut hervorragende Touchscreen-Steuerung sowie die cleveren Puzzles, welche die technischen Möglichkeiten des DS in vollem Umfang nutzen, ohne dabei aufgesetzt zu wirken. Eine besondere Rolle nimmt die Flöte des Landes ein: Die Panflöte steht in der Tradition der berühmten 'Ocarina der Zeit' und des 'Taktstocks des Windes' – ohne das virtuelle Musikinstrument kommt Ihr nicht weit.

Beim Spielen bewegt Ihr die Panflöte mit dem Stylus und pustet in das DS-Mikrofon, um dem Instrument die korrekten Töne zu entlocken. Das funktioniert einwandfrei und macht Spaß, auch wenn Ihr vielleicht in der Öffentlichkeit ein paar seltsame Blicke erntet, sobald Ihr hochkonzentriert in Euer Handheld blast. Und das ist nicht der einzige Mikro-Einsatz im Spiel, auch nützliche Items wie die Windmaschine werden schnell und unkompliziert über das Mikro betätigt – sogar eine deutsche Spracherkennung wurde für manche Rätsel implementiert.



DS Der grimmige Zug hat es auf Prinzessin Zelda abgesehen: Ihr Körper soll dem Dämonenkönig Marardo als Gefäß bei seiner Rückkehr dienen.

Prädikat: Vorbildlich

Spielerisch und inhaltlich macht "Spirit Tracks" einen hervorragenden Eindruck, und auch die Technik hinkt nicht hinterher. Der charmante Cel-Shading-Look von "The Wind Waker" (Gamecube) und "Phantom Hourglass" wurde beibehalten und kommt auf dem DS hervorragend zur Geltung. Dabei wirkt der Grafikstil nicht nur sympathisch, er kaschiert gleichzeitig die technischen Schwächen der Hardware. Wo andere Entwickler sich mit unscharfen und pixeligen Texturen herumquälen, setzt Nintendo auf Zeichentrick und flächigen Farbeinsatz. Der Musik bescheinigen wir jetzt schon Ohrwurmqualitäten. Viele Stücke tönen schwungvoller als in den Vorgängern, besonders das neue Oberweltthema mit seinem Western-Einschlag hat es uns angetan.

"Spirit Tracks" ist kein Innovationswunder und keine Neuerfindung der "Zelda"-Serie, sondern ein durchdachter Nachfolger eines herausragenden Vorgängers. Das neue Abenteuer behält die Stärken des Erstlings bei; sämtliche Kritikpunkte von "Phantom Hourglass" wurden so gründlich überarbeitet, dass die Schwächen des Vorgängers jetzt zu den stärksten Elementen des Nachfolgers gehören. Insbesondere die Zusammenarbeit mit dem Phantom ermöglicht ganz neue Rätsel und Aufgabenstellungen. Bravo! *tn/os*



Metal Gear Solid: Peace Walker

Snakes Rückkehr auf die PSP: spannende Schleich-Action, viel Story und Koop-Spaß!

Abenteuer >> Action-Adventure

Kolumbien, 1974: Regentropfen prallen von den Schultern des Ausbilders ab, als Snake im einführenden Tutorial seinen Rekruten am Strand demonstriert, welche Steuerungsfinessen in "Peace Walker" stecken. Dank einer frühen Demo-Version machen auch wir uns mit dem Bewegungsrepertoire, Nahkampf-Moves und den Schieß-Kontrollen vertraut. Gleich zwei Steuerungsmodi hat das Team um Mastermind Hideo Kojima eingebaut, die sich deutlich voneinander unterscheiden. Die eine orientiert sich am PS3-Abenteuer "Metal Gear Solid 4", die andere erinnert an den letzten PSP-Titel "Portable Ops". Wir entscheiden uns für die erste, actionbetonte Variante und bewegen Snake via Analogscheibe. Zum Zielen und Drehen der Kamera nutzen wir die vier Aktionstasten. Anlehnen, Ducken und Hinlegen klappt per Steuerkreuz, Kriechen ist nicht möglich. Mit Hilfe der Schultertasten schießen wir und greifen Gegner, um sie zu werfen.

Im Anschluss an das Tutorial werden wir Zeuge eines Gesprächs, schick in Szene gesetzt durch Ashley Woods groben Tuschestil – wie im PSP-Vorgänger zeichnet der australische Künstler für einen Großteil der Zwischensequenzen verantwortlich. Gleich die erste führt Ramon Galvez Mena ein. Der angebliche Professor aus Costa Rica bittet Snake um Hilfe für sein Land: Da der US-Geheimdienst beabsichtigt, die Regierung Costa Ricas zu stürzen und das Land kein stehendes Heer unterhalten darf, soll Snakes Söldnertruppe 'Militaires Sans Frontières' (Soldaten ohne Grenzen) zur Rettung eilen. Zur Belohnung bietet Galvez eine stillgelegte Militärbasis, als Motivationsverstärker präsentiert er ein vom Krieg traumatisiertes Mädchen namens Paz.

Wie frühere Episoden vermengt auch "Peace Walker" reale Fakten mit Fiktion und beschreibt Snakes Aufstieg vom desillusionierten US-Soldaten zu Big Boss, dem Oberhaupt des frei erfundenen Söldnerstaates 'Outer Heaven'. Spielerisch hingegen schlägt Snake eine neue Richtung ein: Erstmals zockt Ihr mit einem bis zu drei Koop-Kumpels, die aus vier Snake-Varianten wählen.

Da nur Bosskämpfe vier Teilnehmer erlauben, spielen wir die Demo im Duett. Auf dem Weg durch ein Waldstück erreichen wir am Fluss ein Lager der CIA-Truppen. Mehr als einmal beklagen wir in der Kampfeshektik die unübersichtliche Kameraführung. Auch



PSP Die Trefferrückmeldung lässt keine Wünsche offen, präzises Zielen ist mangels analoger Tasten anspruchsvoll – via Select-Button aktiviert Ihr eine Zielautomatik.

Mobiler Schleicher

Auf weit über zehn Episoden und Ableger brachte es die "Metal Gear"-Reihe in den letzten 22 Jahren. Auch auf diversen Handhelds hat sich die Schlange bereits eingenistet. Neben einer simplen iPhone-Ballerei und einigen Handy-Schleichereien erschien bereits für den Game Boy Color eine alternative Story-Version von "Metal Gear Solid". Ein DS-Abenteuer steht noch aus, die PSP hingegen protzt mit Auswahl: Nach zwei Stealth-Kartenspielen der "Acid"-Reihe und einem digitalen Comic veröffentlichte Konami 2007 "Metal Gear Solid: Portable Ops" samt "Plus"-Add-on.



PSP "Portable Ops" war uns 2007 satte 88 von 100 Punkten wert.



PSP Im Ziel-Modus geben rote Kringel und Schadenswerte Rückmeldung über Treffer – wahlweise schießt Ihr mit scharfer Munition oder Betäubungsprojektilen.





PSP Ob Panzerschlacht oder Dschungelkampf – gemeinsam klappt es besser.



PSP Ihr habt die Wahl: Geht behutsam vor und würgt den Feind bewusstlos oder setzt auf brachiale Waffengewalt – töten müsst Ihr in "Peace Walker" niemanden.





PSP Neben den animierten Zwischensequenzen beeindruckt auch die Spielgrafik: Lichteffekte, die üppige Flora und elegante Animationen suchen auf PSP ihresgleichen.

vermissen wir bei der ersten Steuervariante einen dritten Daumen, um etwa die Waffe zu wechseln – die zweite Wahl legt die Kamera auf das Steuerkreuz, was lästiges Umgreifen dank einer Zentrierfunktion mildert. Zum Glück kündigte Kojima bereits eine Überarbeitung der Kontrollen an.

Hektisch wird "Peace Walker" ohnehin mangels Pause: Per Starttaste öffnet Ihr zwar ein Menü mit Optionen, Kommandos für Mitstreiter sowie einer Karte, das Spiel läuft aber weiter. Auch beim fummeligen Stöbern im Waffen- bzw. Item-Inventar gönnt Euch "Peace Walker" keine Ruhe, selbst Codec-Gespräche finden nun parallel statt. In brenzligen Situationen seid Ihr daher auf die Unterstützung des Kameraden angewiesen. Befindet sich der in Eurer Nähe, teilt Ihr Euch eine Lebensleiste und greift auf seine Ausrüstung zu. Stirbt einer, belebt ihn der andere wieder. Legt Ihr Eure Hand auf des Partners Schulter, erhöhen sich Tarnindex und Regenerationsfähigkeit, solange der Finger auf dem Button zum Synchronisieren ruht. *mh*



Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP | DS

Entwickler	>> Kojima Productions, Japan
Hersteller	>> Konami
Termin	>> 1. Halbjahr 2010

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Schleich-Abenteuer mit ambitioniertem Koop-Modus – noch ist die Steuerung spürbar überfrachtet.



PSP Die rosa Pappkiste namens 'Love Pack' bietet Platz für zwei Männer, argwöhnische Gegner inspizieren das sonderbare Versteck jedoch.

sat+kabel
DIGITAL-TV . MEDIEN . BREITBAND

JETZT IM HANDEL



MIT THX DEMO-DISC

Heftbestellung im Internet unter
www.audiovision.de/satundkabel

Mini-Previews >>





PSP Die Wachen sind wachsam: Immer wieder müsst Ihr Euch verteidigen, doch Altair kennt sich mit seinen Waffen aus.

PSP Imposanter Ausblick: Die Städte auf Zypern bieten besonders viele Möglichkeiten für akrobatische Dächertouren.

Assassin's Creed: Bloodlines

Abenteuer >> Action-Adventure

Assassin's Creed: Bloodlines

PSP | DS

Entwickler	>> Griptonite Games, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Termin	>> November

PERSPEKTIVE 75-85 von 100

Das Attentäter-Epos presst die imposante Konsole-Vorlage mit ihrer Bewegungsfreiheit prima ins Handheldformat.

"Assassin's Creed" erwies sich vor knapp zwei Jahren als großer Erfolg für die Xbox 360 und die Playstation 3. Trotz spielerischer Schwächen faszinierte das Szenario rund ums mittelalterliche Jerusalem und den Templer-Orden Millionen Zocker, nicht zuletzt wegen der Agilität von Hauptfigur Altair. Während DS-Besitzer immerhin einen leidlich gelungenen Ableger erhielten, schauten PSP-Spieler in die Röhre - bis jetzt. Pünktlich zum Erscheinen des zweiten Teils auf PS3 und Xbox 360 dient "Bloodlines" als Verbindungselement zwischen den beiden 'großen' Episoden: Die Handlung schließt direkt an Teil 1 an, beleuchtet aber auch einige Hintergründe der Hauptfigur des Nachfolgers. Ihr schlüpft also in die Haut von Assassine Altair, der die letzten Templer nach Zypern verfolgt und ihnen dort den Garaus machen will.

Dabei setzt sich Ubisoft das ambitionierte Ziel, alle Elemente der Konsolen-Fassung aufzugreifen. Ihr schleicht, rennt und kämpft Euch durch ausmodellierte 3D-Umgebungen, in bester 'Free Running'-Manier klettert und springt Altair geschmeidig über Hausdächer und an Wänden entlang. Kämpfe mit mehreren Feinden fehlen ebenso nicht; Euer Hauptziel ist es aber stets, möglichst unerkannt anzugreifen. Dazu kundschaftet Ihr Eure Opfer zuvor bei Spähmissionen aus, die abwechslungsreicher ausfallen sollen als bei Teil 1 auf den großen Konsolen.

Wer übrigens eine PS3 besitzt und dafür "Assassin's Creed 2" kauft, kann beide Spiele verknüpfen und gewonnene Waffen und Reichtümer tauschen.

Golden Sun DS

Abenteuer >> Rollenspiel

Auf dem GBA gehörten die beiden "Golden Sun"-Abenteuer zu den besten Rollenspielen, auf deren Fortsetzung Fans lange warten mussten. Nun steht immerhin fest, dass es auf dem DS weiter geht, doch mit konkreten Details knausert Nintendo mächtig.

So wissen wir nur, dass sich die Protagonisten diesmal nicht in platten 2D-Welten tummeln, sondern die Umgebung dank schicker Polygonoptik stilvoll modernisiert wurde. Das bewährte Menü-Kampfsystem soll ebenso wieder dabei sein wie die beschwörbaren Dschinns, deren Auftritte auf den beiden Bildschirmen imposant in Szene gesetzt sind. Über die Handlung ist nichts bekannt, doch wir sind optimistisch: Die Entwickler von Camelot haben schließlich bereits bewiesen, dass sie die Kunst des Geschichtenerzählens beherrschen.





DS Hübsche Landschaften und interessante Charaktere warten auf Euch.



Golden Sun DS

PSP | DS

Entwickler	>> Camelot, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 2010

PERSPEKTIVE 80-90 von 100

Die Rollenspielserie schafft den Sprung auf den DS und bleibt mit viele Liebe zum Detail seinen Prinzipien treu.

The Lost Frontier
Jak and Daxter
Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Nur nicht zimperlich sein: Held Jak kann sich auch mit Waffen behaupten.

Nachdem beim ersten PSP-Abstecher der pelzige Begleiter Daxter die Hauptrolle inne hatte, geht Ihr in "The Lost Frontier" wie bei den PS2-Vorgängern mit Spitzohr Jak auf Tour. Reist durch weite 3D-Welten und kämpft gegen Feinde um die Vorherrschaft über die Substanz, mit der Ihr Eure magischen Kräfte speist - Action- und Hüpfabwechslung ist garantiert.



Jak and Daxter: The Lost Frontier

PSP | DS

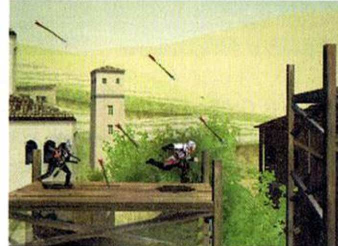
Entwickler	>> High Impact Games, USA
Hersteller	>> Sony
Termin	>> 19. November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Dank schicker Grafik und einer großen Bandbreite an Kräften und Waffen steht ein packendes Abenteuer an.

Discovery
Assassin's Creed 2
Abenteuer >> Action-Adventure

Im Gegensatz zu PSP-Attentätern (siehe links) gehen DS-Spieler mit Ezio, dem Helden der zweiten Konsolen-Episode, auf Tour. Die eigenständige Story konfrontiert Euch mit Christoph Columbus, der Euch nach Spanien schickt, um eine Intrige aufzudecken. Präsentiert wird das Geschehen in 3D-Polygonoptik, allerdings aus einer festgelegten Perspektive; spielerisch sind alle bewährten Zutaten wie Free-Running-Kletterpartien und Kämpfe gegen Wachen dabei. Zockt Ihr auf einem DSi, lockt ein kleines Gimmick: Während der Levels müsst Ihr 'Gesucht'-Poster von den Wänden reißen, um Gesundheit zu gewinnen - wer mag, kann sein Antlitz fotografieren und einfügen lassen.





DS Auf dem DS agiert Ihr in der traditionellen Seitenperspektive.



Assassin's Creed 2: Discovery

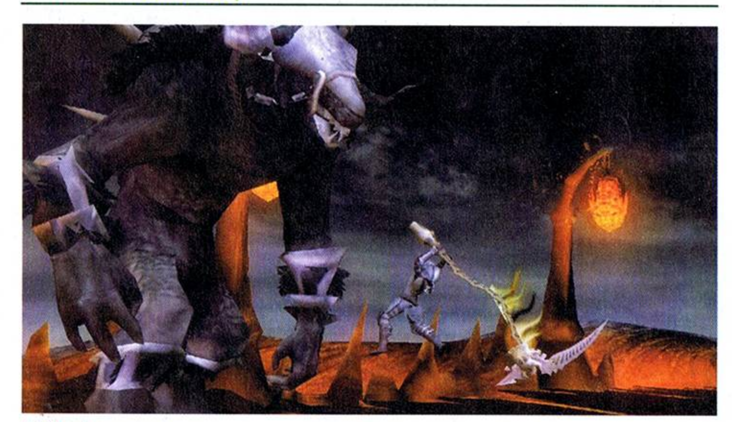
PSP | DS

Entwickler	>> Griptonite Games, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Termin	>> November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Trotz wenig spektakulärer Technik verspricht Ezios Abenteuer spannende Kletter- und Kampfeinlagen.

Dante's Inferno
Action >> Hack'n'Slay



PSP Dante gibt den Sensenmann und schreckt auch vor großen Feinden nicht zurück.

Die Hölle ist ein gruseliger Ort, doch das schreckt den Helden Dante nicht. Weil der Teufel seine Liebste entführt hat, wagt er sich in die neun furchtbaren Kreise der Unterwelt vor, um sie zu retten. Bewaffnung und Inszenierung erinnern nicht zufällig an "God of War", der infernalische Trip will sich mit Sonys Abenteuer messen und es übertreffen.



Dante's Inferno

PSP | DS

Entwickler	>> A2M, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Termin	>> 1. Quartal 2010

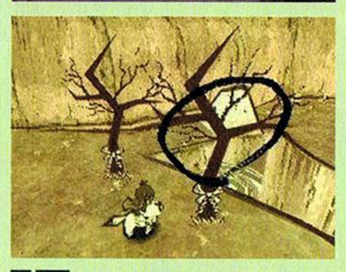
PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Die actionreiche Reise in die Hölle wird nicht zimperlich - derbe Unterhaltung für ältere PSP-Zocker.

Okamiden
Abenteuer >> Action-Adventure

Auf Wii und PS2 konnte das märchenhafte japanische Abenteuer die Kritikerherzen erwärmen, hatte aber nur wenig kommerziellen Erfolg. Capcom gibt die Hoffnung nicht auf und nimmt auf dem DS einen neuen Anlauf. Ihr steuert einen kleinen putzigen Wolf durch traditionelle japanischen Landschaften und müsst allerlei Aufgaben bewältigen. Stets habt Ihr einen Begleiter dabei, den Ihr zu Hilfe ruft, oder Ihr setzt Magie ein: Das geschieht, indem Ihr mit dem Stylus Symbole auf den Touchscreen pinselt. Was nicht weiter ungewöhnlich klingt, gewinnt durch die liebevolle Inszenierung ungemein an Charme und kann sich als interessante Alternative zu "Zelda" sehen lassen.





DS Egal ob direkt oder mit Pinselstrich: Ihr wirkt magisch auf die Welt ein.



Okamiden

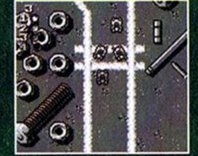
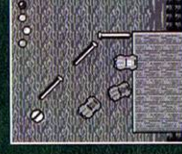
PSP | DS

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Termin	>> 2010

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Ungewöhnliches Action-Adventure mit märchenhafter Optik und intelligentem Magiesystem dank Stylus.

MICRO MACHINES




Titel	Micro Machines	Micro Machines 2	Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo	Micro Machines V3	Micro Maniacs
Hersteller	Ocean	Ocean	Codemasters	Codemasters	Codemasters
Erscheinungsjahr	1993	1994	1999	2000	2001
für Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	color	color	color



Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Dass Größe für den Spaß nicht entscheidend ist, beweisen vor fast 25 Jahren die "Micro Machines". Dahinter verbergen sich Spielzeugautos, die etwa so klein wie ein Bleistiftspitzer sind und sich im Laufe der Zeit nicht nur bei Schulkindern wachsender Beliebtheit erfreuten, sondern auch viele erwachsene Sammler als Fans gewannen. Von den Winzflitzern ließ sich Codemasters zu einer ungewöhnlichen Rennspielserie inspirieren, die 1993 über den Hersteller Ocean erstmals den Weg auf den Game Boy fand: Anders als bei vielen Konkurrenten wurde nicht auf PS-Giganten gesetzt, statt dessen rasten die kleinen Maschinchen auf Kursen, die ihrer Größe entsprachen – so gingen die Rennen z.B. über den Küchentisch, durch den Vorgarten oder fanden mit Minibooten in der Badewanne statt. Ebenso bemerkenswert: An einem Game Boy konnten zwei Piloten gleichzeitig zocken, indem sie sich die Knöpfe teilten.

Ein Jahr später wurde die Nachfrage mit einem dezent aufpolierten Nachfolger gestillt, danach machte die Serie eine Kunstpause bis zum Erscheinen des Game Boy Color. Für die Neuauflage übernahm Codemasters die Verantwortung und veröffentlichte 1999 ein Modul, das beide Vorgänger mit farbiger Grafik enthielt. Der 'richtige' Nachfolger "V3" glänzte 2000 mit schicken isometrischen Menüs, die Rennen selbst wurden wieder in der klassischen Vogelperspektive gefahren, die liebloser aussah als die der früherer Episoden.

Attraktiv wurden die Flitzer erst 2003 mit "Micro Maniacs", bei dem eine schräge Pseudeo-3D-Ansicht Premiere feierte. Allerdings konnten sich Serienfans mit dem Wechsel von Fahrzeugen zu Männchen als Protagonisten nicht anfreunden, der Erfolg blieb aus.

Während der GBA-Ära wanderten die "Micro Machines" übrigens zu Atari ab, die 2003 eine schlappe Episode veröffentlichten. 2006 schließlich war wieder Codemasters am Zug und stellte die 'echte" Fortsetzung "V4" vor: Auf der PSP war's ganz lustig, die DS-Fassung dagegen fiel spürbar ab.



>> Die nächste Mobile Gamer ... ?

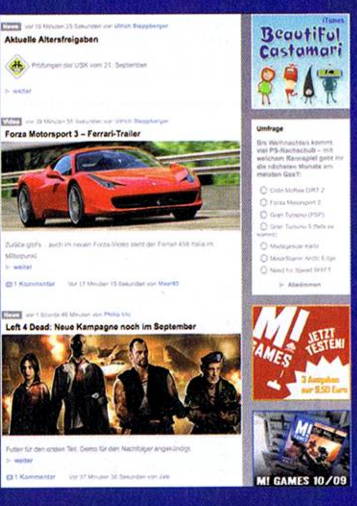
>> www.maniac.de

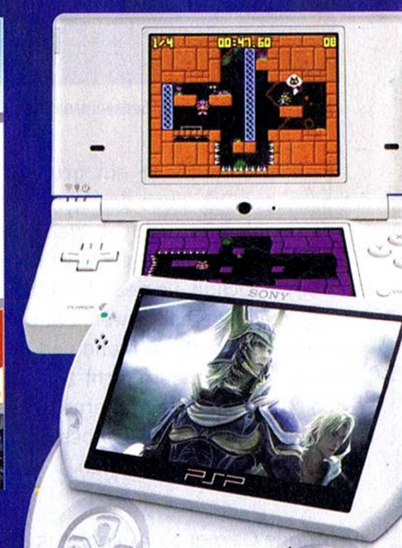
Warum kein TERMIN?

Ob wir die *Mobile Gamer* im Jahr 2010 als zweimonatliches Magazin oder als unregelmäßiges Sonderheft veröffentlichen, können wir leider noch nicht sagen. Das hängt nicht zuletzt von der allgemeinen Wirtschaftslage und dem damit verbundenen Anzeigenaufkommen ab. Insofern verzichten wir auf eine konkrete Zeitangabe, haben aber den März im Blick.

Wo erfahre ich, WIE ES WEITER GEHT?

Am besten besucht Ihr regelmäßig die Webseite unserer Schwesterzeitschrift M! GAMES (www.maniac.de) – dort findet Ihr nicht nur tagesaktuelle News, Tests, Videos, Blogs & Co. zu Videospielen (Konsole und Handheld), auch alle Aktivitäten rund um *Mobile Gamer* werden kundgetan.







Limitierte Collector's Edition verfügbar
DISSIDIA
FINAL FANTASY.
Wofür kämpfst du?
ign.com
BEST OF E3
WINNER
2009
Bestes PSP Fighting Spiel
„Spiel des Jahres“
PSP Official Guidebook
„Ein actiongeladenes Fighting-Spiel, dass auf der PSP ins Schwarze treffen wird“
IGN
„Ein Triumph auf ganzer Linie!“
PSP Official Guidebook
USK
12
SQUARE ENIX.
www.dissidia-finalfantasy.de
© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTERDESIGN: TETSUYA NOMURA
DISSIDIA ist ein eingetragenes Warenzeichen oder ein Markenname von Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Holdings Co., Ltd.*
"PlayStation" und "PSP" sind Markennamen oder eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.
PSP
PlayStation Portable

KONAMI

UEFA CHAMPIONS LEAGUE | UEFA EUROPA LEAGUE* | Official Licensed Product

IHR MACHT DAS SPIEL

Portugal: João Duarte
Weil echte Fußballfans PES wählen

Deutschland: Marc André Driese
Wahre PES Leidenschaft seit über einem Jahrzehnt

Italien: Luigi Cristofanelli
Liebt Fußball und deshalb auch PES

Spanien: Gonzalo Martínez Pérez
Weil er echten Fußball liebt

Frankreich: Smain Ouadah Nummer 1 der französischen PES League

UK: Rikki Theodosi
Spielt PES seit ISS

Lionel Messi
Spielt PES seit er bei Barcelona unterzeichnete

Fernando Torres
Spielt PES seit er elf Jahre ist



Wir entwickeln das Spiel, aber Ihr macht es einzigartig. Von der wichtigen Grätsche bis hin zu einem Treffer in allerletzter Minute – hinter jedem großartigen PES Moment steckt ein Fan. Entdeckt wie PES 2010 von Fans wie Euch gemacht wurde – auf **PES2010.com**



Revolutionäre Grafiken und das neue 360 Grad Bewegungssystem für die realistischste Fußballsimulation aller Zeiten.



PlayStation.2





SPIELE PES AUCH AUF DEINEM HANDY. SENDE PES10 AN 33333**











Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/ or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE and Adidas Predator are trademarks of the adidas Group, used with permission. © 2009, DFB Licence granted by m4e AG, Grünwald. "the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations." © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. "Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. "PS", "PlayStation.", "PSP", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. *UEFA Europa League ist nicht in den Versionen für Wii, PSP und PS2 enthalten. **Kosten einer normalen SMS. Es können WAP-/GPRS-Gebühren anfallen. Hierzu informiert dich dein Netzbetreiber. Nur für deutsche Mobilfunkkunden verfügbar.

